SATURN • NINTENDO 64 • SUPER NES • MEGADRIVE • GAME GEAR • GAME BOY • COIN-OP

MEGA CONSOLE

NUMERO 37
ANNO 4
MAGGIO 1997
L. 6.000
FRS 9.00
GRUPPO FUTURA®
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE COMMA 26 ART. 2, LEGGE 549/95 MILANO



CYBERBOTS RECENSITO!

SPECIALE TOKYO GAME SHOW
TUTTE LE NOVITA' PER SATURN E NINTENDO 64!

SU QUESTO NUMERO:

NINTENDO 64: GOEMON 5 - BODY HARVEST - SILICON VALLEY - WARGODS - BLAST CORPS - DORAEMON - FIFA SOCCER 64 - HUMAN GP - DOOM

SATURN: DUKE NUKEM 3D - LAST BRONX - THUNDERFORCE V - METAL SLUG - MASS DESTRUCTION - ELEVATOR ACTION 2



NINTENDO
64
PUBLIKIDS®
Solo da GIG
2 anni di garanzia
GIG ELECTRONICS
93.7 mega hertz di velocità 64 bit
LA CONSOLLE PIÙ POTENTE

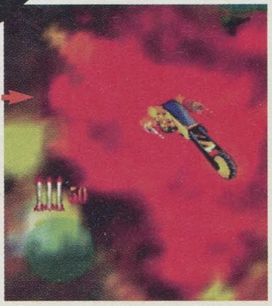
MEGA sommario





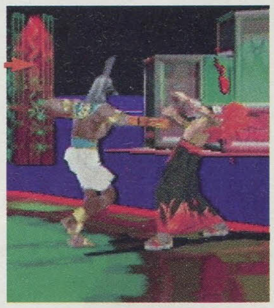
Nintendo 64

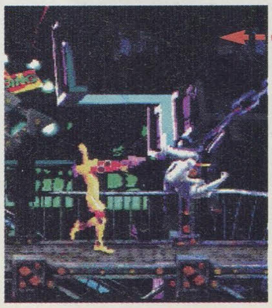
Coin-Op











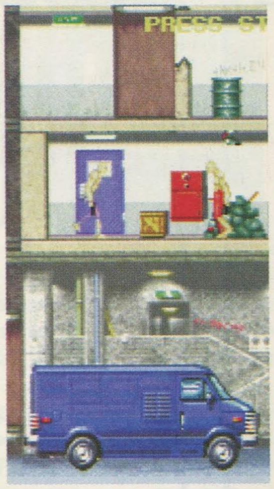
Saturn







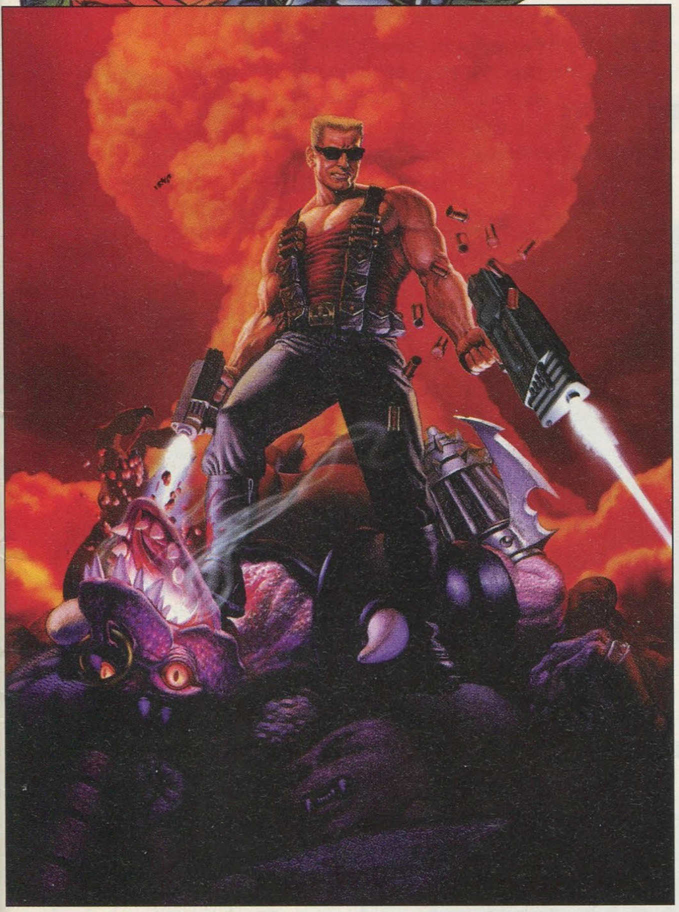


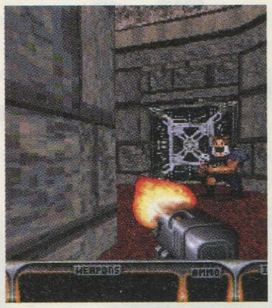






Rubriche







MEGA CONSOLE

N. 37 Marzo 1997

Direttore responsabile: Giampietro Zanga
Coordinamento Redazionale: Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione:
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "MBF" Bittanti, Filippo Bertuzzi.

Corrispondente dal Giappone: Nicolas Di Costanzo

GRUPPO FUTURA®

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Direzione, Amministrazione, Redazione e Pubblicità Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Nuovo Centro Direzionale Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665261 fax 02/66526222
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione So.di.p Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 - legge 549/95 - Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45%

Registrazione del Tribunale di Monza del 14-1-94 n. 950
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega e Nintendo Magazine System - Emap Images UK
I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT n. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul ccp n. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art.. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n. 633/72 e successive modificazioni.

Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.

Abbonamenti: CCP PT per versamenti n. 00269274 intestato a SODIP Angelo Patuzzi S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI). Per spedizione cedole di abbonamento SODIP - Casella Postale 7 - 20092 Bresso (MI) - Tel. 02/66030285 - servizio abbonamenti – Fax 02/66030267 - 24h.
Prezzo del numero L. 6.000. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno.
I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT n. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul ccp n. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art.. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n. 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI

< GLi SpeCIALiStI! >

MET

SOFTWARE SATURN USA

BATTLE STATIONS	119.000
CRIME WAVE	119.000
HEXEN	119.000
LUNACY	119.000
PANDEMONIUM	119.000
POWERSLAVE	119.000
PROJECT X2	119.000
SCUD	119.000
SWAGMAN	119.000
SYNDICATE WARS	119.000



SOFTWARE ULTRA 64

BLADE AND BARREL	BODY HARVEST
DOOM 64	FIFA SOCCER 64
INTERN. SUPERSTAR SOCCER	HUMAN GP
REV LIMIT	ROBOTECH
STAR FOX 64	WILD CHOPPERS



MODELLI
MANGA GIAPPONESI
DRAGONBALL Z, SAILORMOON
E ALTRI...

SOFTWARE SATURN EURO

BEDLAM	99.000
HEXEN	99.000
LOST VIKINGS 2	99.000
MANX TT	99.000
OFFENSIVE	99.000
POWER SOCCER	99.000
SENTIENT	99.000
THE LAST DYNASTY	99.000
TRASH-IT	99.000
X2	99.000



NOVITA' GIAPPONESI

BAKU BAKU 7	129.000
CYBERBOTS	129.000
EVANGELION	129.000
FAIR LAND STORY	129.000
GUNDAM Z	129.000
MAGICAL HOPPERS	129.000
METAL SLUG	129.000
PLANET JOKER	129.000
SHINO KEN	129.000
SKY TARGET	129.000

MICROMEDIA
ON THE NET
www.intremarket.com/micromedia



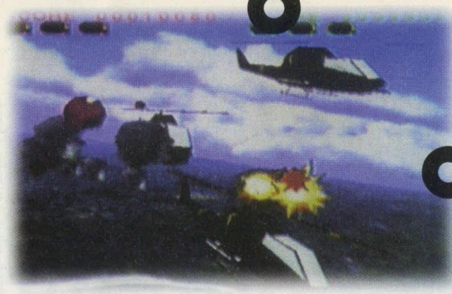
OFFERTE SPECIALI !!!

BATTLE MONSTER	49.000
CHAOS CONTROL	49.000
DEADALUS	49.000
GRAND CHASER	49.000
GREATEST 9 BASEBALL	49.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	49.000

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO
TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI
SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI
GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

ACCESSORI SATURN

ADATTATORE UNIVERS.	59.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
GAME KILLER	69.000
MEMORY CARD 20X	TEL.
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD	29.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	TEL.





ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3D0 MAGAZINE
CONSOLES PLUS
GAME FAN
EDGE
JOYPAD
OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO
SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE
DIMENSION PS-X
SUPERPLAY
X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

ACCESSORI ULTRA 64

ADATTATORE UNIVERS.	59.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
JOYPAD ORIGINALE	TEL.
MEMORY CARD 20X	99.000
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD	29.000
MODULATORE RF	TEL.
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	TEL.

ULTRA 64 SATURN

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA



SATURN JAP + 2 GIOCHI	TEL.
SATURN USA + 3 GIOCHI	TEL.
ULTRA 64 UNIVERSALE	399.000

MICROMEDIA A MILANO!!!

VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)

Tutti i prodotti da noi importati hanno certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

PER ORDINI O INFORMAZIONI:

TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

MEGA mail

"IN RISPOSTA AL NOSTRO ARDENTE APPELLO A FAVORE DEI CIELI, LA NOSTRA DEA, ANIMATA DALLA COLLERA DIVINA, HA SPAZZATO VIA DAI MARI LA POTENTE FLOTTA NEMICA, E LE SUE NAVI SONO ANNIENTATE E DISTRUTTE."

(KATO GENCHI)

3 paesi, 3 differenti stili di vita, 3 console. N64 sta vendendo molto bene in America meno in Giappone dove, a detta di diversi sviluppatori e software house, non sarebbe riuscito a sfornare un numero di titoli sufficientemente elevato per soddisfare l'esigentissimo pubblico nipponico. Escludendo Super Mario infatti, non ci sono titoli visivamente eclatanti ed anche puntando tutto sulla giocabilità non è che ci sia molto altro (Perfect Striker e Mario Kart e basta). Molti sono anche dell'opinione che Nintendo aumenterà le vendite con il progressivo abbassamento dell'età della sua utenza ma la prospettiva non ci pare proprio entusiasmante. Diverso il discorso per Saturn. La console Sega infatti si è ben risollevata negli States (grazie alle svariate promozioni sul software) ma, in compenso, è distante anni luce dalla console Sony in Europa. Qui infatti la Play ha letteralmente monopolizzato il mercato aggiudicandosi qualcosa come il 70% totale dell'utenza. Notizie liete vengono invece dal fronte Japponese dove Sega è, se non in pole position, almeno in prima fila insieme. L'amore dei nihonjin per i coin-op targati Sega, l'annuncio dell'acquisto da parte della grande S della Bandai, la superiorità in campo bidimensionale e la tanto sventolata possibilità di poter giocare a breve VF3 sulla macchina di saturno hanno dato una notevole spinta alla console. A ciò ha contribuito anche il software uscito ultimamente che è caratterizzato da un minori numero di uscite che però si sono rivelate qualitativamente migliori, e a questo si sono sovrapposti altri due fattori. Il primo è stato la proibizione della Sony of Japan ai negozi di vendere giochi usati per la sua console (il che ha fatto andare in bestia moltissimi utenti) mentre il secondo riguarderebbe le voci di una recente diminuzione della qualità dei componenti dell'hardware della Play, diminuzione che sarebbe stata "obbligata" dagli abbassamenti di prezzo fatti per tener testa alla politica sempre più aggressiva dei suoi concorrenti. Voci fastidiose, molto probabilmente infondate ma che almeno contribuiscono a rendere un po' più vivo il mercato; in fondo dovremo pur trastullarci con qualcosa mentre attendiamo l'arrivo dei nuovi 64 e 128 bit, no?

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

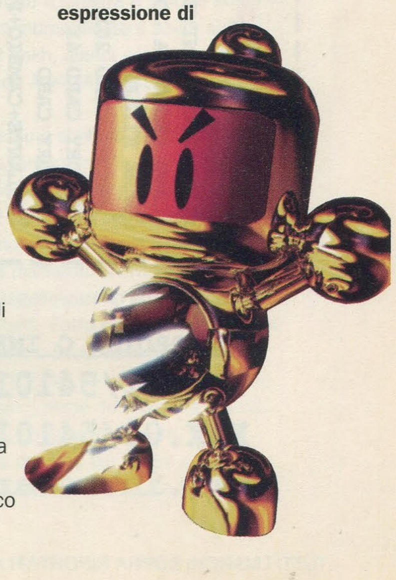
Un corso ed una via...

CHE BUSTA VUOLE?

A cura di K. Fixed

Caro Fabio,
ho appena acquistato il numero 35 di Mega Console e non posso dire di essere rimasto entusiasta della nuova veste grafica. Indubbiamente dei progressi ci sono stati ma non ho apprezzato lo stile estremamente serioso adottato che la fa sembrare più una rivista di computer che di console (ora è identica a Zeta!!!). Quando ormai ero convinto di dovermi rassegnare, leggendo il box introduttivo di Mega Mail ho capito che la rivista è ben lungi dall'essere definitiva e che avete un disperato bisogno di consigli da parte di noi lettori, perciò ho deciso di scrivervi. Sfogliando il "nuovo" Mega è impossibile non notare un certo senso di ripetitività causato dai fondini preferibilmente bianchi, dai titoli dei videogiochi recensiti stampati tutti con i medesimi caratteri e il medesimo colore e dai box tutti terribilmente marroncini. Davvero non capisco la scelta di utilizzare solo sfondi bianchi dato che ora le rubriche sembrano tutte uguali e non c'è stacco tra una recensione e l'altra. Un bel colore che contraddistingue una rubrica e una bella immagine in tema con il titolo provato, se ben sfumati, renderebbero più spettacolare la grafica e romperebbero la monotonia. Per quel che riguarda i titoloni con il nome del videogioco all'interno di una recensione o di un'anteprima direi di riportarli sempre tali e quali a come appaiono sulla confezione del gioco stesso mantenendo quindi un certo "feeling". Ultima cosa: i box, noto con piacere che sono stati diminuiti e ridimensionati, ma marroncini (che fine ha fatto la varietà di colori?) sono piuttosto brutti e poco vivaci per non parlare poi dei contorni tratteggiati. Mi rendo conto che molti di questi aspetti erano già presenti nella vecchia grafica ma non vi sto chiedendo di tornare al passato bensì di "fondere" il passato con il presente per restituire un po' di colore e vivacità alla testata. A risentirci a presto...

Una delle idee che ha guidato il rinnovamento della veste grafica di Mega è stata la nostra voglia di fornire un prodotto non solo valido dal punto di vista del contenuti ma anche gradevole da vedere e facile da consultare. Abbiamo perciò deciso di eliminare buona parte di quegli elementi che, in passato, avevano contribuito a rendere parecchie recensioni difficilmente leggibili (in alcuni casi anche per nostre colpe) e che conferivano alla rivista un'aria troppo "pataccosa". Si è quindi arrivati alla decisione di "cancellare" i fondini e di cercare soluzioni alternative che potessero rendere la rivista ugualmente "movimentata" senza essere per forza costretti a spaccarsi gli occhi per capire che cavolo c'era scritto nella frase che andava a finire sui capelli di quel beota di Ken! Si tratta indubbiamente di una soluzione drastica, che rompe con quanto fatti fino ad ora ma che non mi sembra implichi ciò che hai descritto. Personalmente non sono d'accordo con quel luogo comune che vorrebbe le riviste di videogiochi espressione di





quelle “idee di massa” per cui i computer sono macchine seriose mentre le console e le relative riviste devono per forza essere scanzonate. Posso capire che ad un a persona possano piacere di più i fondini colorati ma quando questi creano problemi legati alla leggibilità del prodotto (visto che comunque le riviste vengono prese per essere lette e non per vedere solo i voti alla fine della pagella o almeno così credo) beh, allora è meglio metterli da parte e trovare/provare altre strade. Lo stacco tra le varie recensioni non è cambiato, i titoli sono ben visibili e non credo sinceramente che una persona che sfogli la rivista con un po' di calma corra il rischio di confondersi (certo che se uno le dà una rapida sbirciatina in edicola il discorso cambia parecchio). Naturalmente la rivista è ben lungi dall'essere perfetta... Abbiamo un sacco di idee per rendere la grafica più movimentata (nuove pagelle, immagini di introduzione, uso massiccio di scansioni, titoli con colori e caratteri diversi ecc. ecc.) e per incrementare la quantità di testo presente nelle varie rece. Ovviamente per far questo abbiamo bisogno di un po' di tempo (oltre che del vostro aiuto) ma sono convinto che alla fine il risultato che otterremo sarà quello di avere una rivista migliore del vecchio Mega. Personalmente devo dirti di aver trovato il primo numero con la nuova grafica meglio di quanto me lo aspettassi. Chiaro, pulito, leggibile... Certo, lo ripeto, c'è ancora molto lavoro da fare e noi siamo solo all'inizio però mi sembra che già con lo scorso numero siano stati fatti alcuni passi avanti. Detto ciò ti ringrazio per la tua lettera e ti invito a riscriverci: insieme potremo fare sicuramente grandi cose!

Un rischio calcolato...

TESTA O CROCE?

A cura di Franco di Napoli

Spettabile redazione di Mega,
sono un vostro assiduo lettore adulto appassionato di videogames. Sono partito dal Vic20 per passare poi al C64, all'Amiga, al Mega Drive, al Jaguar, al Saturn ed alla PSX e, giunto qui pensavo di essere arrivato alla meta: mai i miei occhi avevano visto games e presentazioni tanto belli, quasi dei film! Insomma ero uno sfegatato appassionato sostenitore ad oltranza contro tutto e contro tutti della macchina Sony. Poi un giorno un amico mi disse di andare da lui a vedere il suo ultimo acquisto, il Nintendo 64; sì, avevo letto qualcosa di questa nuova macchina ma la mia profonda (ma assolutamente ingiustificata) antipatia per Mario e affini mi fece ascoltare le lodi della nuova macchina Nintendo con profondo scetticismo: in fondo sapevo che lui, diversamente da me, era sempre stato un fan della Nintendo. Andai comunque il giorno dopo da lui più che altro per farlo contento e poterlo anche stroncare con qualche pungente critica. Mise Mario mentre in cuor mio ero già pronto a stroncarlo ma solo dopo pochi secondi di quella visione le critiche mi si strozzarono in gola: ma quello era praticamente un mondo tridimensionale in cui si aveva una quasi totale libertà d'azione! Mario era un cartone interattivo: la grafica era favolosa, finalmente addio pixel e linee a dente di sega! I muri da vicino non diventavano un mero ed indecifrabile ammasso di pixel ma rimanevano muri, si vedevano sempre bene anzi, meglio! Mario si avvicinava a degli uccellini e questi volavano via come nella realtà e non come in un videogioco. E poi si buttava in acqua, e nuotava, e trovava un branco di pesci... Pazzesco! Insomma ero strabiliato e la gola era secca, le critiche che avevo pensato inizialmente di muovere erano andate tutte a farsi benedire ma la cosa non finì lì! Dopo Mario il mio amico mi fece vedere Wave Race, un gioco con delle moto che correvano sull'acqua. Sembra una cosa ovvia lo so, ma non era uno dei classici titoli dove l'acqua è tale solo di nome visto che è costituita da un blocco più o meno vistoso di dadi per il brodo con qualche effetto di trasparenza buttato lì senza impegno. Poi fu la volta di Shadows of the Empire, altra meraviglia, altre critiche andate a farsi friggere. Poi Cruis'n Usa, il più criticato Game dell'Ultra che però vale dieci Ridge Racer (uno, due o tre, uno dietro l'altro! Nonostante tutte le sue magagne è sempre molto ma molto superiore ad un qualsiasi racing game per PSX e figuriamoci Rev Limit!). Insomma ero al settimo cielo dei videogiocatori ma mi mancava ancora un'ultima visione per entrare nel samadhi ed era Turok... Vabbè meglio non parlarne... Tornai a casa tentando di riprendermi dal colpo, non mi sembrava vero quello che avevo visto. Nella mia vita avevo visionato innumerevoli piattaforme ma mai avevo visto games così ben fatti con tale grafica e sonoro da fare invidia a qualsiasi cd! Nella mia cameretta ripresi la mia PSX ma quando l'accesi mi ritrovai davanti alle solite linee a dente di sega, i soliti muri deformati... Mi misi a giocare. Cominciai freneticamente a cambiare un game dietro l'altro nella vana speranza di sbagliarmi e illudermi di poter ancora passare con la mia fidata PSX tante ore di gioco ma non ci fu nulla da fare... Non riuscivo più a divertirmi, a stare a giocare non dico ore ma nemmeno minuti. Ebbi l'impulso di scaraventare la consolo di sotto. Mi sentivo tradito, defraudato del diritto di avere la macchina più bella e potente sul mercato. Ma la mia razionalità mi fece desistere da quest'insano proposito. Mi dissi: ora calmati e pensaci sopra qualche giorno, può essere che la cosa ti passi ma invece anche nei giorni successivi non riuscivo assolutamente più a giocare con la mia, ormai caduta nel cuore, console. Non avevo scelta se non comprarmi il Nintendo, ovviamente d'importazione a causa del fatto che le macchine Jap e Usa sono più veloci, non hanno le bande a lutto e poi nove games su dieci sono fatti in questi paesi. Così spesi un milioncino per la macchina con Mario ma ora vicino alla mia adorata console ci sto per ore ed ore e non saprei più farne a meno. Ho provato tante piattaforme ma non mi sono mai sentito legato ad una casa e ad una console come ora. Dal mercato prendo solo il meglio in termini di tecnica e il Nintendo non ha assolutamente rivali e le altre console davanti a lei fanno la stessa figura che fa una Uno davanti a una Ferrari. Non esiste partita eppure qualcuno si è permesso di fare paragoni fra Crash e Mario... Pazzesco! Pazzia alla stato puro! E' come pretendere di confrontare un mazzetto di linee seghettate che hanno la pretesa di rappresentare un mondo poligonale in cui non puoi fare altro che piccoli ed angusti movimenti con un ambiente quasi “reale”... Misteri della mente umana (comprensibile però visto che anche diversi utenti PC credono di avere una macchina da gioco imbattibile). Inoltre io sono stato (ed anche per parecchio tempo) un utente PC ed ho visto con i miei occhi che i titoli per questa piattaforma sono ridicoli se confrontati con quelli delle console. Il mio PC era pompato, ed anche parecchio ma un semplice Mega Drive bastava per dargli la birra. D'altro canto non capisco come ci possa essere gente che tutt'oggi si compra ancora un Saturn o una PlayStation avendo con la stessa cifra la possibilità di accaparrarsi il 64 targato Nintendo. La mia PSX accessoriata di tutto (pistola, memory card, action replay e 20 giochi) l'ho data via per 700.000 lire ed ho dovuto anche faticare! Confesso che mi sentivo quasi un truffatore e nel vendere la console al ragazzo gli ho detto “ma guarda che in commercio esiste un 64 bit che è una meraviglia ma lui era veramente deciso, voleva questa ed ognuno è libero di sbagliare. Però c'è gente che ha la PSX e che continua a comprarla per il pezzo dei giochi. Una cartuccia arriva a costare due centoni mentre un

game a malapena 30 mila e se non fosse per i game Made in Taiwan probabilmente se la sarebbero già venduta tutti. Ma la quantità dei game per Ultra è scarsa, al momento si dice: ma scusate non avete mai pensato che la quantità non è uguale alla quantità? Un chilo di piombo non fa un solo grammo d'oro. I seicento e passa game della PSX non valgono il solo Super Mario64, figuriamoci poi gli altri. Meglio avere cento games che non valgono nulla o quasi oppure è meglio averne dieci, più o meno belli ma che possono essere considerati quasi tutti dei capolavori.? Ora sono un fanatico del Nintendo 64 e lo sarò sino all'uscita di un 64 bit... Sì, a me interessa la tecnica, il futuro e non sono legato al passato, detto ciò vi lascio augurandovi buon lavoro!

A cura di Rick 64

Cenobitico Shogun, sono ritornato per avere la giusta vendetta. Sono stufo di tutte le maledette palle che tirate sul progresso, sull'evolversi della tecnologia ecc. ecc. Vi sembra giusto che si debba continuare così? Insomma, il MegaDrive sta morendo, la Sega se ne strafrega e (proprio brava!), tutto sommato qualcuno lo usa ancora. Io lo uso, ne sono soddisfatto e anche se in un futuro prenderò un Saturn, una PSX o una qualsiasi altra dannatissima console continuerò ad usare il mio amato 16 bit. Ho letto interessato la lettera di Stefano Roy Colzani (numero 35) e sono maledettamente d'accordo con lui. Come vedi Shogun c'è qualcuno che la pensa come me. Siamo in pochi, lo so, ma ci siamo. E non scompariremo. Sono fiero di essere un 8/16 bittista. Non tradirò il mio passato, d'altronde ne sento poca di nostalgia. Un paio di anni fa stavo pensando quante ne ho passate con il C64, con Raid on Fort Knox del Vic20 e alla mia infanzia bambinesca. So che nessuno può costringermi a comprare qualcosa che non voglio e me ne strafrego se si mette a ridere se scopre che uso ancora il C64 (detto fra noi il mercato del C64 non è affatto morto, su Internet ci sono centinaia di siti dedicato all'8bit Commodore strapieni di giochi, demo, riviste...). Anch'io ho passato ore sul mitico Turrican, lo reputo il miglior gioco della galassia (a proposito, starei cercando Mega Turrican per MD, chiunque volesse disfarsene...). Tutto sommato non mi sembra di essere allergico alle nuove macchine. Il N64 (anche se a me piaceva di più chiamarlo Ultra64) è sorprendente e sono rimasto anche sorpreso nel vedere che in pochi mesi anche in Italia il prezzo è calato di brutto (a giugno lo trovavi a 990.000 cucuzze, ora la versione europea costa sulle 530 mila lire). Però mi chiedo se sia giusto sapere che un giorno morirà anche quel 64 bit. Per cosa poi? Per giochi con la stessa struttura di quelli che avevano gli 8 bit ma con nuove trovate tecnico-sonore? Bah, a cosa si vuole arrivare? Cosa pretendono i dirigenti delle case produttrici di hardware con questa lenta progressione tecnologica? L'era dei 128 bit sarà quella in cui l'essere umano sarà risucchiato all'interno dei computer per giocare completamente immerso nel videogame? Arriverà il momento in cui la realtà comincerà a fondersi con il videogioco?!? Sono patetico o sto delirando? Comunque sia sono convinto di ciò che sto scrivendo. Ricordate, quando l'era dei 128 bit arriverà (secondo me non è

ONCE UPON A TIME

A cura di Gerardo Di Domenico

20.50 Alba Adriatica, museo d'arte egiziana

Io mi ero mimetizzato tra la folla (per Lara, vestita in quel modo, sarebbe stato difficile), e la mia partner era piazzata sopra il tetto dell'edificio. Sapeva che l'unico modo per i due complici di fuggire era quello di un elicottero. Fissavo nervosamente il mio orologio da polso ma dato che era fermo da circa due anni alle 7.00 cercai un orologio a muro. All'improvviso la luce si spense... Continuavo a cercarlo ma non si vedeva nulla, poi mi ricordai che lo stavo cercando per vedere quando sarebbe iniziato il black out e, dato che era iniziato, non c'era più ragione di prendere a calci la gente per cercare quel dannatissimo pendolino. L'azione era frenetica: con gli speciali occhiali che mi aveva dato Lara potevo vedere tutto. Il ladro era in realtà una della guardie (non ci si può fidare più di nessuno), fece quello che doveva fare e iniziò a correre verso la porta gridando: "Correte stanno rubando il diamante!".
Riuscì in questo modo ad uscire. Io tentai di raggiungerlo ma la folla mi rallentò e così lo persi di vista. Quando raggiunsi l'uscita della stanza mi diressi verso le scale di sicurezza che portavano sul tetto. Lara era là, sola, mentre i criminali erano in due. Avrei dovuto recarmi subito sul tetto ma non ero riuscito a farlo ed ora non sapevo che cosa mi avrebbe aspettato: Lara avrebbe benissimo potuta essere sopraffatta dai due malviventi! Arrivai finalmente sul tetto e rimasi sbalordito. C'era Lara che con un piede calpestava quello che una volta era un uomo e, nello stesso tempo, prendeva a pugni l'altro tizio sbattendolo ripetutamente contro il muro.
Sinceramente ebbi pietà per quei due poveri tizi quando accadde l'impensabile... Come potevamo sapere che c'era un altro uomo!!! Scese l'elicottero e fermò Lara: quello che aveva il diamante (e nonostante tutti i pugni presi, anche la facoltà di ragionare intatta) scappò dentro l'elicottero. Io corsi ad aiutarla ma feci solo in tempo a brancare il terzo complice che, svenuto, veniva trascinato dai due malviventi verso l'elicottero. Quando gli piombai addosso i due decollarono... C'erano scappati e si erano pure portati dietro il gioiello ma in compenso avevamo uno di loro e gli occhi di Lara, che fissavano il malcapitato lasciavano presagire che, in un modo o nell'altro, il poveretto avrebbe parlato. In quel preciso momento fecero il loro ingresso in campo le forze dell'ordine e quando ci videro gridarono: "ECCOLI, PRENDIAMOLI".
Ci avevano scambiati per i ladri e, in effetti, non potevo biasimarli: tutte le apparenze erano contro di noi. Lara mi gettò in mano un paracadute che aveva dentro lo zaino e mi disse: "SEGUIMI". Quindi si caricò in spalla il ladro e si gettò dal palazzo. Con meno grazia ma più fretta feci lo stesso... Tutti gli uomini erano sul tetto, così facemmo in tempo ad entrare nelle fognature. In realtà c'era una vecchietta che aveva visto tutta la scena e, presa da un violento senso civico, addentò il mio braccio. Io però riuscii comunque a fuggire anche se la dentiera della nonnina mi rimase attaccata al bicipite.
Percorremmo la fogna per chilometri, prendendo condutture su condutture. Oppure non sapevamo più nemmeno noi dove ci trovassimo... Fortunatamente due strani tizi baffuti (uno vestito di verde e l'altro di rosso) ci indicarono la strada per casa mia. Il diamante non era ancora perso: in fondo avevamo con noi uno dei tre malviventi ed io avevo piena fiducia nelle capacità persuasive di Lara!

24.23, Corropoli, casa mia

Io ero in cucina a preparare il caffè e Lara era in soggiorno con quel tizio. Lui si chiamava Conrad. Era francese, un uomo alto, moro, vestito di jeans e con un giubbotto di pelle marrone. Raccontava strane storie: di essere stato rapito da degli alieni che chiamava Morph, che aveva un vuoto di memoria e che non ricordava nulla.
Poche mazzate tra capo e collo furono però sufficienti a farlo rinsavire. Raccontò che lui e il suo compagno erano stati ingaggiati da un tizio che si chiamava YU SUZUKI che, a sua volta lavorava per la Sega Inc. L'occhio di Cleopatra gli serviva per impossessarsi dell'ultimo lavoro della Core Design intitolato TOMB RAIDER...
I Core, infatti, avrebbero venduto i diritti di questo progetto a chi gli avrebbe pagato la somma di 123123.123123.855787.123321 £, ovvero il valore del diamante in questione. C'era anche un'altra società, la PlayStation Inc, interessata all'affare e quindi anche loro avevano assoldato degli uomini nel tentativo di impadronirsi della pietrona.
Ora l'unica cosa da fare era una anzi, mi correggo, due: prima, spegnere il caffè perché la cucina stava prendendo fuoco e quindi recarsi alla base segreta della Sega e fermare Yu Suzuki prima che il fattaccio fosse compiuto. Appena ci assicurammo che il tizio non potesse scappare (lo chiudemmo in una stanza con il mio famoso gatto da guardia). Ora eravamo pronti e ci preparammo per il lungo viaggio. Destinazione: Giappone, alla sede centrale della Sega!

così lontana) io sarò ancora lì, a giocare con il mio MD. Mentre tutti saranno immersi nelle spianate virtuali coloratissime e stereofoniche, non consapevoli che quella fottuta roba gli sta fottendo il cervello, io starò giocando a Mega Turrican e Virtua Racing. Magari con una sigaretta in bocca ed una birra accanto. A me basta poco, so accontentarmi facilmente. (Quasi quasi scrivo un libro su tutte queste deliranti stronzate ma che me ne frega? Tanto non le pubblicate!). Mi chiedo perché la Tecnosoft non si svegli a lanciare Thunderforce 5. Pensate forse che non guadagnerebbe una barca di soldi? Non scherziamo... C'è ancora molta gente che ha ancora il MD. E il 32X? Non puoi venirmi a dire che una console che ha gli stessi chip del Saturn non è una macchina potente, soprattutto leggendo su Mega che "il 32X può essere paragonato a un 486 a 66mhz", che un sacco di lettori lo possedevano (guardate quanta gente lo ha venduto attraverso Wall Street) ma che comunque non ha avuto tanto successo. Ma dove? Tu stesso hai detto che la gente non si accontenta di piccoli passi come il 3DO e il Jaguar. Il fatto è che il 32X ha venduto più delle due console sopracitate messe assieme. E' stata La Sega a decretarne la morte e non certo i suoi possessori. Tutti quelli che conosco che hanno posseduto il 32X si sono lamentati del fatto che la Sega ha smesso di produrre software e così sono stati costretti, loro malgrado, a passare ad altro, con un'ulteriore esborso di quattrini. Per oggi smetto qui, anche è finito il foglio. Poi ci sentiamo fra qualche tempo...

Queste due lettere sono il chiaro esempio di come le persone possano porsi in maniera totalmente diversa di fronte al mondo dei videogiochi. Il primo, Franco di Napoli ci mostra come possano esistere dei videogiocatori strettamente legati all'evoluzione: così come il mercato sforna console sempre più evolute anche i player diventano sempre più esigenti anche se a volta questa "tendenza al meglio" si riduce al semplice aspetto esteriore. Detto ciò, per quanto la tecnologia possa svilupparsi ed andare avanti esisteranno sempre alcuni titoli per "vecchi" sistemi che, per un motivo o per l'altro (per ricordi, per il fatto d'avere un concept veramente immortale e così via), riusciranno a tenere incollato allo schermo molti videogiocatori in barba al loro aspetto o al suono non propriamente cristallino. Il problema però non è questo. Non è il fatto di essere legati o meno al passato ma quello di evitare di diventare una specie di "spot ambulante". E' questa tendenza all'immedesimazione nella propria console che fa millantare la superiorità di certi sistema anche in campi chiaramente soggettivi. Poi un bel giorno succede che ci si trova davanti ad una nuova console... Una nuova macchina, che neanche si conosceva e sulla quale, magari, si sparlava per sentito dire, senza averla mai nemmeno sfiorata. Ed allora succede il patatrack... Ci si accorge che tutto quello che si era sostenuto fino a quel momento non vale una cippa. Che la realtà è ben diversa e che qualunque cosa possiamo dire o fare non potrà mai essere cambiata. Si finisce con il sentirsi delusi e sconvolti... Il castello è ormai crollato... E allora che si fa? Semplice: si prende baracca e burattini e si vende tutto, si passa ad un nuovo sistema. A questo punto uno potrebbe ipotizzare un'inversione di tendenza (meno fanatismo a favore di una maggiore apertura mentale) e invece no: ci si rinchiude ancora una volta nel proprio "piccolo" mondo. Si ricomincia ad esaltare acriticamente qualsiasi gioco, ad elevare al livello di capolavori anche prodotti che capolavori



non sono ed a demolire (anche a livello di giocabilità) persino quegli stessi giochi che fino al giorno prima ci avevano divertito (e anche parecchio) . Ho molto da obbiettare sul fatto che Cruis'n Usa possa valere dieci Ridge Racer... Capisco che ad alcune persone il titolo di casa Namco possa non piacere dal pdv della meccanica di gioco ma, almeno per quel che riguarda l'aspetto tecnico, mi pare che il confronto con il racing game di casa Nintendo proprio non si ponga. Se poi è proprio la struttura che non va giù beh, ci sono in circolazione titoli molto più divertenti per i quali non è necessario "scomodare" i 32 bit, bastano il caro e buon vecchio SuperNes e MD. Inoltre per quel che ne so io Rev Limit non dovrebbe essere altro che una sorta di Ridge Racer (uno due o tre non conta poi molto...) con una vesta grafica rifatta, qualche tracciato in più e con un sistema di controllo un pochino diverso... Una console ha valore in base al divertimento che il software riesce a dare: se ci sono pochi giochi o questi costano troppo oppure quelli che ci sono non la divertono beh, mica vorrai ridurti a tenere sul comodino un miserabile pezzo di plastica, vero (inoltre i giochi made in Taiwan esistono anche per N64 e sono già usciti tanto di copiatori...)? Il problema non è avere giochi validi... E' vedere quanti giochi che ti divertono ha una console. Se l'N64 ha più giochi che lo divertono rispetto alla sua ex-Play ha fatto benissimo a cambiarla ma mi sembra eccessivo affermare che, di colpo, tutte le altre macchine hanno solo giochi mediocri. Ammetto che Mario 64 sia un titolo veramente ben realizzato ed effettivamente innovativo ma se devo scegliere a cosa giocare personalmente preferisco farmi una partita a Super Robot Wars 4 o Final Fantasy 7 (PSX), Tokimeki Memorial o Terra Phantastica (Saturn), Gates of Thunder, Spriggan, Dracula X e F1 Circus (PC-Engine), Chrono Trigger (SNES) e Gaiares (MD). Inoltre il fatto che non si possano muovere delle critiche a un gioco non implica l'acquisto obbligato di quel titolo o di quella determinata console ma, soprattutto, non significa che quanto giocato finora diventi automaticamente ingiocabile. Questo può avvenire se ci si limita solo alla grafica, mandando a farsi benedire qualsiasi altro aspetto... Detto ciò non si preoccupi, si è capito benissimo che lei è un fanatico dell'Ultra e che le interessala solo la tecnica... Non so se la cosa possa essere un vanto ma, come si dice, "contento lei..." Personalmente sono più favorevole ad un approccio stile "Rick 64" anche se il ragazzo si lascia prendere la mano "dimenticando" certe semplici regole di mercato e prendendosela se gli altri, pur condividendo le sue posizioni, danno una lettura diversa dei fatti. Il nostro amico infatti si pone negativamente di fronte alle nuove macchine considerandole dei meri "update" grafico-sonori che non fanno altro che imbastardire i "veri" giochi. Per questo motivo

Rick considera Saturn, PSX e Nintendo 64 macchine "inutili", non rendendosi forse conto che, in fondo, questo stesso discorso potrebbe applicarsi benissimo anche al 32X, al MD, al SuperNes... La realtà è che ognuno di noi tende a "legarsi" a delle macchine. Il problema è quello di capire che, come tutte le cose, anche queste sono destinate a passare proprio perché, dopo di noi, verranno altri ragazzi che si troveranno "costretti" a giocare con una nuova generazione di videogames: ed è di quella che si innamoreranno! Non ci vedo nulla di strano e non mi sembra che sia il caso di gridare allo scandalo: d'altro canto, lo ripeto, se le console a 32 e 64 bit hanno avuto e stanno avendo successo vuol dire che la gente ha trovato in loro qualcosa di meglio, che li ha convinti ad effettuare il fatidico "balzo". Sai Rick, io non credo che la gente sia stupida e che ci siano programmatori tanto fessi da trascurare mercati nei quali si possono fare molti soldi... (a proposito, per quel che riguarda Thunderforce V, prova ad andare a pag. 42) Il 32X è stata una sfortunata parentesi della Sega. Tu ci puoi essere affezionato fin che vuoi ma questo non può portarti a deformare la realtà. Il 32X non aveva gli stessi chip del Saturn (la scheda dell'add-on Sega incorporava solo i 2 VDP), il sistema operativo era totalmente diverso ed il tutto andava ad appoggiarsi sulla struttura del MD (con tutte le limitazioni che ciò comportava). Paragonare il 32X a un 486? Si, effettivamente la potenza di calcolo pura poteva essere più o meno quella, peccato che questo dato non voglia dire assolutamente niente visto, oggi come oggi ci sono dei Pentium che, in diversi campi, non riescono ancora a fare ciò che faceva il buon Super Nes qualche annetto fa. Jaguar e 3DO assieme avevano conquistato fette di mercato ridicole (infatti si è visto che fine hanno fatto) e il maggior volume di vendite fatto registrare dall'add on Sega rispetto a queste due macchine non può certo essere considerato come una garanzia di successo: semmai di una più lenta morte. Il mercato italiano poi non fa testo e permettimi di dubitare che la gente che vendeva il 32X sulle pagine di Mega ed i tuoi amici costituissero una base di utenza tale da far desistere la Sega dall'abbandonare la sua penultima creatura. Le console vanno e vengono, i giochi idem. Ciò che rimane è il divertimento ed è solo questo che deve guidare le nostre scelte.

Frodo, Pippin e...

COIN-UP Vs MONEY-DOWN

A cura di HyperCat e Lady Vixen

Onorevole Shogun, siamo perfettamente d'accordo con te quando dici che esiste sempre un gap fra il mondo dei coin-op e quello delle console. Tant'è vero che pur divertendoci ancora con i nostri 16 bit, una partitella in sala giochi ogni tanto non la disdegnamo. Giusto per vedere le ultime novità, per esibire la nostra bravura e per fare nuove amicizie. Quando poi acquistiamo una conversione di un gioco che abbiamo visto non ci aspettiamo che sia fedele al 100%. Basta solo che ci faccia divertire allo stesso modo. L'unica frustrazione che ci può assalire è quando le software house non convertono i giochi che vorremmo (io, per esempio, ho atteso per anni la conversione di Bucky O'Hare e metà di me non si è ancora rassegnata Nd HyperCat) (N.B. HyperCat ha un occhio azzurro e uno giallo NdLady Vixen) ma riusciamo a superare anche questa pensando che noi abbiamo giochi che i ragazzi che giocano con i coin-op (come il nostro amico Night Wolf) non potranno mai provare (almeno in teoria dovrebbe essere così). Curiosamente però quando vediamo conversioni a rovescio come Donkey Kong Country e Sonic the Hedgehog in sala (alla seconda però hanno levato qualche livello, come mai?) proviamo un infinito senso di orgoglio che non sappiamo spiegarci. Comunque hai ragione tu: avvicinandosi al gioco con spirito, diciamolo senza mezzi termini, pessimistico si evita di rimanere delusi e si può restare piacevolmente sorpresi (quando, per esempio, ho acquistato FX-Trax non mi aspettavo certo di trovarmi di fronte ad un novello F-Zero e Super Mario Kart ma, una volta che mi sono abituato alla lentezza della grafica, sono riuscito a divertirmi ed a farmi anche quattro risate NdHyperCat) (e Sonic 2 era esattamente come me lo aspettavo: una continuazione del primo episodio né più, né meno. Chi cacchio se ne frega se non ha preso lo stesso voto? NdLady Vixen). Se però voi di Mega voleste veramente aiutarci a capire i giochi prima di acquistarli sarebbe una cosa utile che tornassero i commentini ed i "+" e i "-" nelle pagelle: questo è un giornale per console, non per computer.



Sono felice che il buon Hyper Cat e la fascinosa Lady Vixen siano d'accordo con me, purtroppo devo constatare che, ameno da quanto riportato dai due baldi giovani, le idee da me espresse sono state leggermente deformate. La parte sui coin op è ok ma per quel che riguarda il discorso sui giochi non ci siamo proprio. Non sono infatti d'accordo che le recensioni debbano essere affrontate pensando sempre al peggio o volendo mettere in risalto solo i difetti... Certo, è meglio stare bassi che alti ma bisogna assolutamente evitare di creare "fratture" o motivi di attrito anche dove questi non ci sono. Ho infatti potuto constatare con una certa amarezza che molti hanno ormai fatto loro il "dogma del 90%" eliminando di punto in bianco tutti quei punteggi che vanno dal 60 all'89 che invece dovrebbero designare titoli ugualmente papabili. I capolavori sono merce rara, come i nove a scuola, ma in fondo ci si può accontentare anche di uno otto o di un sette (ovviamente a patto che questi siano veramente otto e sette e non, rispettivamente cinque e quattro)? Che fare allora? Beh, tanto per cominciare bisogna che le riviste ricomincino a fare le riviste (e qui mette dentro anche noi di Mega) evitando di trasformare le rece in enormi commenti o in locandine pubblicitarie più o meno occulte. Non si tratta di un progetto fantastico, non ci vuole una rivoluzione, basta parlare del gioco, analizzare i suoi parametri oggettivi, fare paragoni con altri titoli ed infine tirare delle conclusioni che però rimangono solo e sempre espressione di pareri personali. Così facendo si mette il lettore in grado di distinguere da solo se vale o no la pena di acquistare un titolo; non si tratta di giocare a scaricabarile ma semplicemente di ridimensionare il ruolo giocato da eventuali giudizi o pregiudizi personali. Fosse per me eliminerei tutti voti. Solo parole, foto, dati e il classico "parere dell'esperto" come degna conclusione di tutto. Purtroppo non credo che sarà mai possibile fare una cosa del genere per cui, per il momento, dovrete accontentarvi di vedere aumentare il testo nelle nostre rece' e di beccarvi più dati e paragoni. I pro e i contro potrebbero fare effettivamente il loro ingresso in campo, i commentini meno (in fondo sono le stesse cose che ci sono scritte nel giudizio finale). Detto ciò il mondo rimane in continua evoluzione e, chi lo sa, il futuro potrebbe essere anche molto diverso...

OTTAVO PLOTONE

L'esercito dei lettori di Mega continua imperterrito la sua avanzata verso le redazione bersagliandoci con lettere ed epistole di grosso calibro. Si tratta di un vero e proprio fronte di baldi paladini vogliosi di staccare una medaglia da appendere alla propria divisa. C'è anche chi cerca lustrini e paillette ma per quello è meglio passare dopo le 22: è difficile che un night possa aprire prima.

Posta (Stra)Ordinaria	**Mega Mail - Mega Console** **Via XXV Aprile, 39** **20091 Bresso (MI)**
Telefono	**02 - 66526289** **martedì dalle 14 alle 16** **per info varie** **giovedì dalle 14 alle 17** **per trucchi e soluzioni**
Fax	**02 - 66526222** **specificare Mega Mail**
E-Mail	**f.ravetto@agora.stm.it**

MEGA expert

Q & A è ritornato più crudele e più spietato che mai e questa è anche una bella novità. Da oggi in poi l'angolo di botte e risposte cambia nome. In preda ai violenti attacchi di megalomania il nostro caro Paulo Cordillo di Monte Zemolo ha deciso di dare una rinfrescatina all'ambiente cambiando le solette delle sue pantofole ed inventando questo nuovo, fiammante titolo. Così ora non avete davvero più scuse: dovete scriverci! Alzatevi quindi rapidi dalla tazza del gabinetto ed iniziate a produrre le vostre domande: mica vorrete rimanere appollaiati in quel modo per il resto dei vostri giorni?

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)Ordinaria

Mega Expert - Mega Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

E-Mail
f.ravetto@agora.stm.it

Carissima redazione di Mega Console, chi vi scrive è un giovane giocatore di 27 anni completamente pazzo per i giochilli (come li definisce la mia ragazza) ed è, in assoluto, la prima volta che scrivo ad una rivista del settore. Il motivo è il seguente: tra poco mi recherò a Londra, la patria europea dei videogames così quello che mi servirebbe da voi è l'indirizzo (con fermata della metro please) di un paio di ottimi shops nonché l'ubicazione di qualche sala giochi dove trovare Tekken 3, Scud Race, VF3 e compagnia bella. Vi prego, vi scongiuro di rispondermi entro il numero di Luglio. Tanti cari saluti (tanto per dire).

P.J. Pisolo

Londra è davvero una città massiccia, la mia preferita in Europa comunque sia, bando alle ciance, eccoti le info richieste. Per quel che riguarda gli shops di videogames il mio preferito è "Computer Exchange" in Rathbone Place (fermata Oxford Street). Qui puoi trovare una vasta selezione di titoli nuovi ed usati, jappo e non, per tutte le console (3DO, Jaguar e PC Engine compresi) a prezzi veramente competitivi. Se invece vuoi andare più sul classico puoi sempre fare un salto nei negozi che trovi lungo Oxford Street oppure nei megastore stile Virgin o HMV (qui però trovi solo titoli ufficiali). Da non perdere inoltre se ti interessano i cd di musica jappo (colonne sonore di games ed OAV) il mitico Tower Records ubicato in Piccadilly (puoi accederci direttamente dalla metro). Se invece sei un appassionato di fantascienza e fantasy devi per forza andare a fare un giro in New Oxford Street, da Forbidden Planet. Di sale giochi ce ne sono uno spataffio. Le mie preferite sono il Trocadero e la sala giochi Namco, entrambe a Piccadilly (quella Namco è un po' infognata, ma girando per la zona dovresti riuscire a trovarla senza tanti problemi). Altri posti carini da visitare sono i London Dungeon (non perderti l'esecuzione di Maria Antonietta), Hamley ed il Dickens' Pud (il bar più lungo di Londra, zona Paddington se non erro). Stai alla larga dai panini del mese dei 7/11, li ho provati una volta e posso assicurarti che l'esperienza è stata tutt'altro esaltante!

Caro Fabio,
prima di iniziare vorrei fare a tutta la redazione i complimenti. Sono un ragazzo di 15 anni di Palermo, possessore di un Nintendo 64 Jap acquistato da qualche mese ed avrei delle domande da porti:
1. Da grande appassionato di Dragon Ball mi chiedo se uscirà mai un gioco ispirato a questo fantastico manga per il 64 bit Nintendo. Tu non è che sai qualcosa?
2. Esiste un gioco dedicato ai Saint Seya su altre macchine quali SNES o MD. Ci sono possibilità di vedere un titolo ispirato ai Cavaliere su N64?
3. Assisteremo mai ad un calo di prezzi per il software del N64 Jap?
4. Per giocare con i titoli USA ed Euro devo acquistare un adattatore o fare la modifica? Valgono per entrambe le cartucce?
5. In che consiste la modifica?
Ancora complimenti a tutta la reda' di Mega Console per quanto riguarda le modifiche apportate anche se alcuni particolari li preferivo in precedenza. Ancora complimenti e continuate così!

Enrico

1. Al momento non è stato annunciato nulla del genere. I titoli ispirati ai manga per N64 usciti o annunciati al momento sono: Doraemon, Robotech e un game stile Robot Wars (di quest'ultimo però al momento non sappiamo nulla).
2. Mi pare proprio di no... So dell'esistenza di un gioco dei cavalieri per X68000 e per i vecchi PC9801 ma per il resto non mi risulta nulla (forse c'è qualcosa per PC-Engine ma non ne sono sicuro). Seiya su N64? Bisogna chiedere a Lady Isabell.
3. I prezzi dei titoli japponesi dipendono dall'importazione parallela il che mi spinge a ritenere che, a meno di un drastico calo dello yen, i prezzi si manterranno più o meno sempre sugli stessi livelli.
4. Da quel che ne so io, le versioni PAL (Euro) ed NTSC (JAP e USA) sono totalmente incompatibili. La modifica serve solo se hai una console americana o giapponese e vuoi far andare i giochi giapponesi o americani. Per quel che riguarda la sua dinamica mi pare che sia sufficiente rimuovere due pernini dentro lo slot della macchina che, di fatto, impediscono alle cartucce di un sistema di entrare nel vano dell'altra (si tratta quindi di un mero problema di forma). Sono invece all'oscuro per quel che riguarda eventuali adattatori: comunque sia non preoccuparti, appena ne avremo uno fra le mani vedremo di testarlo a dovere e quindi vi faremo sapere!

Caro Shogun,
ho tre insulse domande da porti:
1. Tomb Raider 2 per Saturn sfrutterà la tecnologia del model 3?
2. Quando uscirà Enemy Zero in versione Europea?
3. La Model 3 sarà un accessorio a se stante o ci toccherà spendere due zucche ogni volta che ci sarà un gioco che la sfrutta?
Insulsi saluti a tutti...

Lucio Laurini

1. Da quanto ne sappiamo ora, Tomb Raider 2 per Saturn non si avvarrà dell'ausilio di nessun upgrade. Detto ciò anche così i risultati dovrebbero essere più che convincenti.
2. Al momento non è stata rilasciata alcuna data ufficiale.
3. Compri una volta e usi per sempre.

Caro Fabio,
sono un ragazzo di 15 anni di nome Simone e sono un felice possessore si Saturn, vorrei quindi che rispondessi senza fallo e senza inganno alle seguenti domande:
1. Con l'unità NetLink del Saturn si può solo giocare con altre persone (sparse per il mondo) oppure navigare anche nei vari siti?
2. Fighters MegaMix è il miglior picchiaduro 3D disponibile su Saturn? Tu che voto gli daresti?
3. Secondo te è più bello l'ultimo World Wide Soccer o Fifa '97?
4. Perché Sonic Extreme è stato cancellato?
5. Quali sono i migliori giochi di Formula 1 per Saturn?
Un saluto a tutta la mitica redazione di Mega Console!

Simone

1. Al momento si può solo giocare, inoltre per far ciò ti devi collegare direttamente ad alcuni server che, al momento, sono "leggermente" fuori dalla nostra portata.
2. Personalmente lo ritengo un titolo discreto caratterizzato da una veste grafica accettabile (buone animazioni, ma sono anche presenti alcuni rallentamenti, una certa perdita di poligoni ed il tutto gira in bassa risoluzione), un buon numero di fighter, una buona giocabilità ma anche un livello di difficoltà e di intelligenza dei lottatori avversari un po' troppo basso. Personalmente preferisco ancora VF2. Il mio voto? 70% e non se ne parli più.
3. World Wide Soccer rulla alla stragrande!
4. Perché non raggiungeva gli standard qualitativi dettati dalla Sega. In parole povere era una sola...
5. Giochi di Formula 1 su Saturn... Fammi pensare... L'unico titolo che mi viene in mente è il preistorico F1 Live Information della Sega. Personalmente l'ho trovato molto divertente (anche se dannatamente arcade) comunque sia sappi che ci sono persone alle quali il titolo proprio non è andato giù.

MEGA news

Da una recente intervista al presidente della Bandai, Makoto Tamashina, al Nihon Keyzao Shinbun è emerso un conflitto di culture tra Bandai e Sega che potrebbe ritardare la fusione prevista per il 1° ottobre. La differenza principale tra le due imprese riguarda la gestione americana della Sega, che contrasta nettamente con i modi di pensare tipicamente nipponici del direttivo Bandai. L'armonizzazione dei modi di operare delle due compagnie potrebbe richiedere quindi più tempo del previsto causando uno slittamento della data di fusione, oltre che una riduzione del livello produttivo. Auguriamoci che questo passaggio risulti il più indolore possibile...

A cura di Diego Cortese

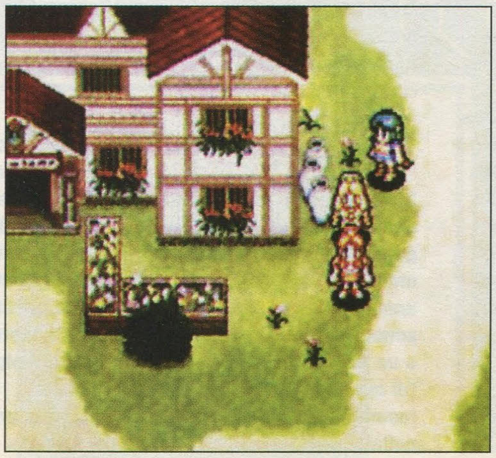
SEGA WORLD

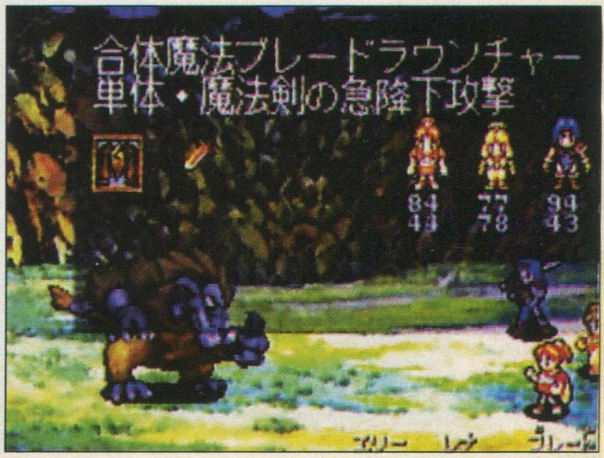
Iniziamo questo nuovo capitolo dedicato alle news in breve dal mondo Sega con una preoccupante voce riguardante la possibilità che la Konami smetta di produrre giochi per Saturn. Sembra che la decisone definitiva verrà presa dalla suddetta casa giapponese entro l'E3 previsto per giugno, speriamo ci ripensi. Se la Konami è nel dubbio l'Electronic Arts è perfettamente convinta a supportare il 32-bit della Sega confermando la produzione di tutti i titoli della serie EA Sports oltre che nuove produzioni come il gioco di strategia **Warcraft 2** e **Battle Stations!**, una imminente simulazione di guerra navale poligonale. La Hudson ha intenzione di convertire il suo nuovo platform **Willy Wombat** per Saturn previsto per questa estate in Giappone. Ora che i Treasure hanno quasi ultimato il loro platform per Nintendo 64 possono finalmente concentrarsi sul loro nuovo titolo in arrivo per Saturn intitolato **Silhouette Mirage** di cui sono state diffuse alcune immagini. I particolari sulla meccanica di gioco e sulle caratteristiche tecniche rimangono comunque ancora sconosciuti, cercheremo di fornirveli al più presto. In casa Williams sono in fase di sviluppo **Mortal Kombat Trilogy**, previsto per luglio, e lo sparatutto "alla **Virtua Cop**" **Maximum Force** pronto entro novembre. La Activision ha confermato ufficialmente la conversione di **Hexen II** per Saturn. Il sequel del famoso sparatutto fantasy in prima persona utilizzerà il motore grafico di **Quake** e sarà ultimato entro i primi mesi del 1998. La Naxat ha in fase di conversione **Twin Cobra 2**, uno sparatutto a scorrimento verticale uscito per Megadrive anni orsono. Nessuna data di uscita del gioco è stata ancora rilasciata. Un demo disc dell'atteso rpg della Game Arts **Grandia** verrà presto distribuito gratuitamente nei negozi giapponesi. Il gioco definitivo è stato confermato essere su due cd ed il suo completamento dovrebbe avvenire entro la fine dell'anno. Sembra inoltre che verrà convertito per altre piattaforme videoludiche non ben precisate. La NEC ha annunciato lo sviluppo di una versione edulcorata di **Dragon Knight 4** per Saturn senza specificare però nessuna data di uscita. La Bandai ha in produzione due nuovi tie-in ispirati alla serie di **Mobile Suit Z Gundam**. I due giochi descriveranno i momenti più salienti della serie robotica giapponese ed utilizzeranno il medesimo motore di gioco del primo sparatutto di Gundam uscito per Saturn. La SNK ha in fase di conversione tre suoi nuovi picchiaduro. Il primo è l'imminente **Shin-oh-ken**, realizzato con una tecnica simile a quella di **Killer Instinct**. Gli altri due sono i ben più famosi **Samurai Spirits 4** e **Fatal Fury Real Bout Special**. Tutti questi titoli utilizzeranno la cartuccia di espansione di memoria del Saturn. Concludiamo con la Capcom che ha fornito nuovi dettagli circa l'attesa **Street Fighter Collection**. La compilation si comporrà di due cd e conterrà tutti gli episodio della saga fino a **Street Fighter Zero 2 Alpha**, la versione speciale di **STZ 2** uscita solo nelle sale giochi giapponesi.



LUNAR!: SCROLLING SCHOOL

Uscito sul Game Gear nel 1995, **Lunar!: Scrolling School** è l'unico spin-off che i Game Arts hanno pensato per la saga. Progettato specificatamente per un pubblico giovane, questo **Lunar** portatile è subito divenuto popolare tra i fan adulti della serie sconvolgendo così le previsioni degli sviluppatori. Per questo motivo la da poco annunciata conversione per Saturn godrà di un elevamento di target che comporterà numerosi cambiamenti agli elementi del gioco. Tra le variazioni più sostanziali abbiamo un restyling completo dell'aspetto grafico, l'aggiunta di due nuovi personaggi ed infine un'interfaccia di combattimento completamente ridisegnata. L'uscita del gioco è prevista per giugno in Giappone seguita molto probabilmente da una versione americana a cura della Working Design.





SUPER ROBOT TAISEN F

Il 18 marzo scorso la Banpresto e la Sega Enterprises hanno indetto una conferenza stampa per inaugurare il passaggio sul Saturn della fortunata saga di **Super Robot Taisen**, le cui ultime incarnazioni hanno venduto solo in Giappone più di mezzo milione di pezzi. Questa decennale saga di giochi di strategia si trasferisce quindi sul 32-bit della Sega che gli consentirà, grazie alla sua superiore memoria video rispetto alla PlayStation, un maggiore dettaglio grafico, un numero superiore di animazioni ma soprattutto dei tempi di caricamento più ridotti. **Super Robot Taisen F** avrà inoltre il maggior numero di missioni e robot mai introdotti in un episodio della saga contando più di centodieci scenari differenti. Tra le nuove serie animate introdotte nel gioco abbiamo Densetsu Kyoshin Ideon, Top wo Nerae Gun Buster e l'ultimo capolavoro della Gainax, il fantastico Evangelion. A queste serie si aggiungeranno tutte quelle già introdotte come Mazinger Z, ConBattler V, Dancougar e tutta la saga di Mobile Suit Gundam fino alla serie televisiva W. Particolarmente curato sarà anche il lato sonoro con decine di brani presi dalle colonne sonore originali e ben 140 differenti doppiatori che daranno la loro voce ai 250 personaggi del gioco. Lo sviluppo di **Super Robot Taisen F** verrà curato dalla Winky Soft, la stessa di **Shin Super Robot Taisen** per PlayStation, e dovrebbe essere ultimato entro il 25 luglio.

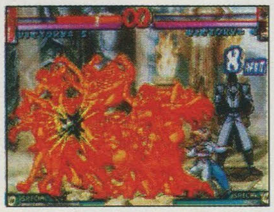




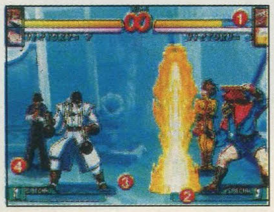


GROOVE ON FIGHT

L'ultimo episodio della serie di picchiaduro intitolata **Power Instinct** basato su hardware ST-V, sarà presto disponibile anche per Saturn. Se pensate che il Saturn non abbia bisogno di un ennesimo picchiaduro bidimensionale aspettate di conoscere le sue caratteristiche. **Groove on Fight** infatti consente il gioco contemporaneo di quattro giocatori tramite il multi-tap e sfrutterà la cartuccia di espansione per regalarvi animazioni e fondali da favola. Data la estrema somiglianza tra la scheda ST-V ed il Saturn, lo sviluppo è stato realizzato simultaneamente su entrambe le piattaforme in modo da consentire di avere due versioni sostanzialmente identiche del gioco. La data di uscita è stata fissata per la fine di maggio, attendetevi quindi una recensione al più presto.







PORTACHIAVI VIDEOLUDICI

Dopo il famigerato **Tamagotchi** della Bandai è in arrivo dal Giappone un'altra follia videoludica. E' nata infatti la moda dei videogiochi portachiavi di cui l'oggetto che vedete nella foto è un degno rappresentante. Alimentato da due batterie al litio, questo piccolo videogame portatile vi consente di giocare ovunque ed in ogni momento a cinquantacinque giochi differenti che spaziano dal classico Break out all'immancabile Tetris. Sebbene la qualità grafica non sia ai livelli di un Game Boy o di un Game Gear, la comodità offerta dalle ridotte dimensioni della macchina lo rendono un compagno ideale per chi viaggia o più semplicemente per chi cerca un momento di svago nelle pause di lavoro. La micronizzazione dei componenti elettronici offerta dalle ultime tecnologie ha quindi riportato in auge i mitici scacciapensieri che all'inizio degli anni ottanta hanno costituito l'esordio del divertimento videoludico portatile offrendo un prodotto dalle stesse potenzialità ma con un ingombro decisamente più ridotto.

Si ringrazia Micromedia per la collaborazione.

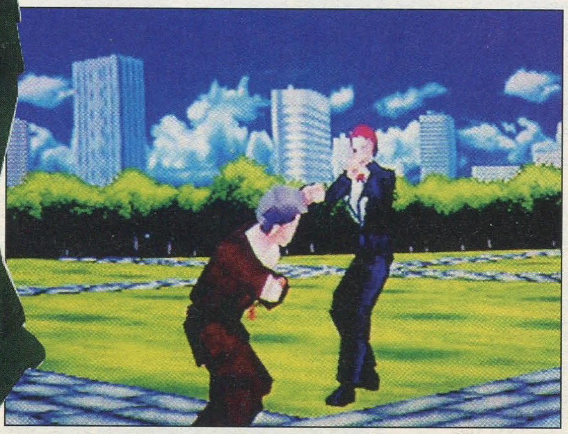




GOIKENMUYO!: ANARCHY IN THE NIPPON

Realizzato con la collaborazione di alcuni giovani giapponesi esperti di **Virtua Fighter**, lo sviluppo di questo picchiaduro poligonale dall'insolito nome (goikenmuyo significa "non abbiamo bisogno di un'opinione!") dovrebbe ormai essere completo dato che in Giappone è già disponibile una demo giocabile. La meccanica di gioco sembra ispirarsi fortemente al suddetto beat'em up poligonale della Sega conservando lo stesso numero dei tasti (pugno, calcio, parata e schivata) ed adottando una meccanica di gioco piuttosto simile (sembra manchi solo l'out of ring). Ciò che differenzia principalmente **Goikenmuyo!** da **Virtua Fighter** è la sua particolare caratterizzazione dei personaggi per la quale si sono ispirati al singolare mondo del teppismo scolastico nipponico. Chi conosce la serie di OAV Due come noi/Kyo kara ore wa! o il picchiaduro della serie di **Kunio-kun** avrà già capito a cosa ci riferiamo. Studenti giapponesi con capelli tinti e divise fuori misura, colpi segreti al limite della decenza e vigliaccate di ogni tipo saranno quindi le caratteristiche di questo singolare picchiaduro previsto entro la fine del mese di maggio.







DEAD OR ALIVE

La Tecmo ha confermato la conversione per Saturn del suo nuovo picchiaduro poligonale **Dead or Alive** basato sulla tecnologia Model 2 della Sega, la cui versione arcade è stata presentata all'ultimo Tokyo Game Show. **DoA** risulta esser in pratica un clone di **Virtua Fighter 2** dotato però di un maggiore dettaglio grafico unito a una più frenetica azione di gioco. Un particolare degno di nota nella realizzazione dei personaggi femminili è la presenza dell'effetto che i giapponesi chiamano "mune yure" (petto tremolante, alla Mai Shiranui per intenderci) che donerà al gioco una accattivante sfumatura sexy. Dato che il coin-op è stato ultimato solo da poco tempo, pretendere una data d'uscita della versione Saturn è ancora troppo prematuro. Non attendevi comunque l'uscita del gioco prima della fine dell'anno.





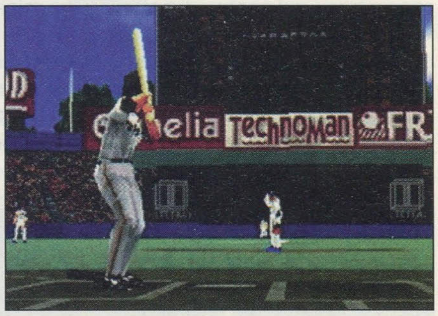


WORLD SERIES BASEBALL '98

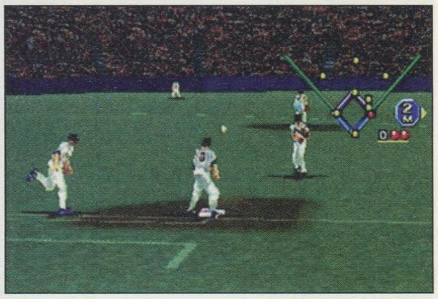
Dopo il notevole **World Series Baseball II**, è in arrivo entro luglio per Saturn un sequel caratterizzato dalle stesse sfumature arcade, che hanno reso grandi i precedenti episodi della serie, uniti a nuovi elementi della meccanica di gioco che consentiranno controlli più flessibili e realistici. Queste innovazioni includono un nuovo sistema di gestione dei lanci e delle battute oltre che una maggiore libertà di movimento per i giocatori in difesa. Anche dal punto di vista grafico sono stati apportati numerosi miglioramenti che includono una maggiore fluidità, un aumento dei poligoni ed un incremento del dettaglio e della quantità delle texture. Tra gli elementi degni di nota abbiamo trenta squadre della Major League Baseball disponibili, cinque tipi di visuali disponibili ed infine l'immancabile commento parlato. Maggiori informazioni concernenti l'effettiva giocabilità offerta dalla nuova meccanica di gioco dovrebbero giungerci a breve, attendetevi quindi ulteriori dettagli al riguardo sui prossimi numeri di Mega Console.











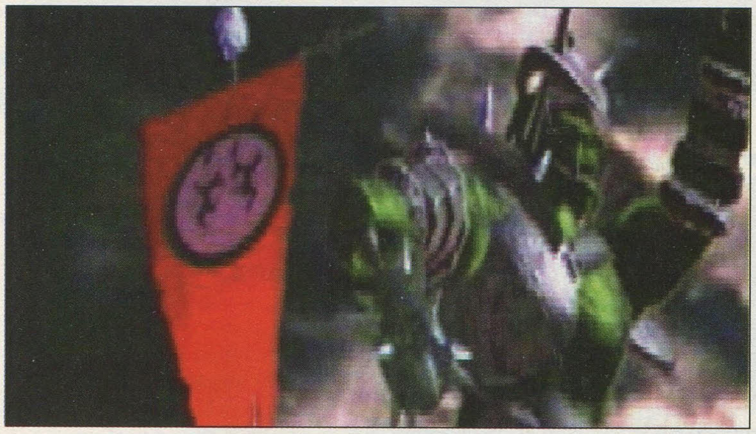


WARCRAFT 2

Nuove informazioni ed immagini sono giunte in redazione circa la conversione di **Warcraft 2**, un frenetico ed accattivante gioco di strategia uscito per PC mesi orsono. Le versioni Saturn e PlayStation sono prodotte dalla Electronic Arts che ha affidato la realizzazione del codice alla Climax. Le differenze con la precedente versione per personal computer sembra saranno minime. Su Saturn si potrà godere di un elevato dettaglio grafico grazie all'utilizzo dell'altra risoluzione non adottata per PlayStation. Nessun dettaglio è stato fornito circa l'algoritmo di compressione utilizzato per le splendide scene in FMV superiori alla versione PC per quantità e qualità: auguriamoci che anche questa volta il pixelloso Cinepack non venga preferito al sensazionale Truemotion. Per ciò che concerne i controlli, la cui affidabilità deve essere totale nei giochi in tempo reale, saranno disponibili sia il pad che il poco diffuso mouse. Per semplificare i problemi di gestione della meccanica di gioco a chi possedesse solo il joypad, sono state inserite alcune modifiche opzionali. Queste consistono nella possibilità di assegnare ad un tasto del pad una determinata funzione e nell'inserimento di numerosi automatismi nella gestione della costruzione di strutture ed unità. Potrete quindi scegliere di affidare al computer la costruzione del vostro villaggio e persino ordinare alle varie strutture un elenco di unità da assemblare in modo da essere completamente liberi di concentrarvi sul campo di battaglia. La mini-mappa e le informazioni riguardanti le unità potranno essere inoltre eliminate in favore di una maggiore visibilità del campo di battaglia. Le versioni per console di **Warcraft 2** non sembra godranno dell'editor delle missioni ma in compenso conterranno anche i livelli aggiuntivi del gioco **Tides of Darkness** e **Beyond the Dark Portal** disponibili per PC solo mediante dischi aggiuntivi. Per quanto riguarda la possibilità di gioco in rete, una delle caratteristiche più esaltanti della versione PC, nulla è stato ancora deciso ufficialmente. Il net-link è da escludere in quanto la Sega non sembra aver ancora ceduto le librerie di gestione agli sviluppatori esterni, quindi l'unica opzione disponibile sarebbe il collegamento tramite il poco diffuso link-cable. La versione definitiva del gioco dovrebbe uscire quest'estate sul mercato americano, non attendetevi quindi la versione europea prima di settembre.

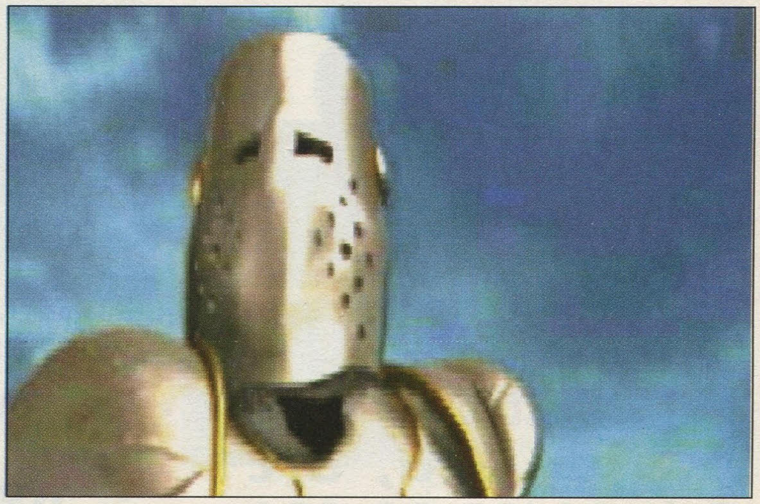






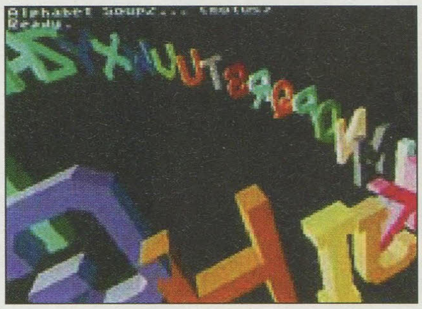
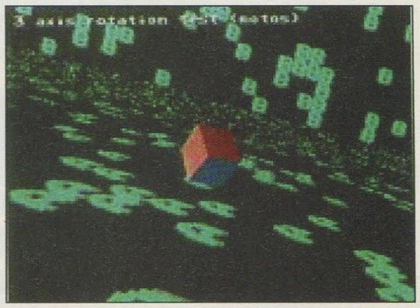






SATURN BASIC

La risposta Saturn al Net Yaroze per PlayStation si chiama **BASIC**, un sistema di sviluppo "casalingo" dalle potenzialità particolarmente interessanti che verrà messo in commercio il 13 giugno in Giappone. Realizzato dalla Intermedia, questo particolare linguaggio di programmazione è stato definito più immediato del C utilizzato dal Net Yaroze ma altrettanto flessibile e completo. Grazie ad esso, potrete infatti accedere direttamente alle funzioni hardware del chipset del Saturn ottenendo così demo e giochi dalle indubbie qualità grafiche. Inoltre il **BASIC** contiene alcuni programmi di utilità che vi consentiranno di manipolare oggetti poligonali e realizzare sprite e fondali. Per capire le potenzialità di questo linguaggio vi basti dare un occhiata alle immagini per vedere, con poco sforzo, quali livelli qualitativi si possono raggiungere. Il pacchetto si dovrebbe comporre di un CD, da utilizzare sembra sia sul Saturn che sul PC, oltre che di un cavo di collegamento tra le due macchine. Sembra inoltre che questo programma sia in parte utilizzabile direttamente sulla console della Sega e che permetta di salvare le proprie realizzazioni sulle unità a dischetti e gli hard disk per Saturn già in vendita in Giappone. I pacchetti disponibili sono due e si differenziano per la presenza o meno del cavo di collegamento. I prezzi vanno dalle 170.000 per il più economico alle 204.000 per il pacchetto completo, decisamente più economici quindi del Net Yaroze che per altro vi obbliga ad acquistare una nuova PlayStation. Un acquisto essenziale quindi per i possessori del Saturn che s'intendono di programmazione e che vogliono realizzare giochi e demo sulla loro console preferita con una spesa relativamente contenuta.

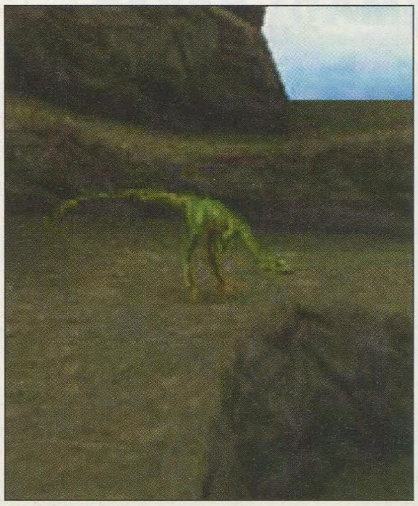





JURASSICK PARK: LOST WORLD

Procede lo sviluppo dei tie-in dell'imminente kolossal giurassico che raggiungerà gli schermi americani quest'estate. In casa Sega sembra ci siano due progetti in campo, uno per Saturn ed uno per coin-op basato su Model 3. Il primo sarà un action game poligonale dove a turno controllerete sia dinosauri che esseri umani consentendo quindi una notevole varietà di gioco. Dalle poche immagini viste la grafica sembra straordinaria con perfette riproduzioni dei dinosauri che sembra saranno animati con un estremo realismo grazie ad una nuova tecnica utilizzata dagli sviluppatori chiamata Morf-x . Ad accompagnare questa grafica straordinaria sembra vi sarà un eccezionale commento musicale in grado di creare un'atmosfera di gioco piena di tensione e suspance. Se gli sviluppatori della DreamWorks riescono ad unire questi elementi con una meccanica di gioco immediata e frenetica allora non possiamo che attenderci un titolo eccezionale. La versone arcade di **Lost World** sarà invece uno sparatutto poligonale alla **Virtua Cop** dotato di una grafica mozzafiato impensabile sulle macchine casalinghe. Le date di uscita di questi due titoli sono al momento ignote, vedremo di essere più precisi al riguardo al più presto.








ATLANTIDE
VENDITA AL DETTAGLIO & PER CORRISPONDENZA - IMPORTAZIONE DIRETTA
39.900 59.900 HEXEN 99.900 99.900 99.900 99.900
99.900 99.900 MEGAMAN 8 IL CORVO DH ARCADE SCUD POLICENAUTS
NFL 97 NBA LIVE 97 CRIMEWAVE V-GOAL 97 SOKYUGRENTAI PUZZLE BOBBLE 3 GUNDAM 3
MANX-TT HENRY'S ELEVATOR ACTION DRIFT KING 97 K.O.F. 96 CYBERBOTS FIGHTERS MEGAMIX
VIENI A TROVARCI IN VIA ROSSINI N.43
SUPER MARIO PILOT WINGS WAVE RACE CRUISIN' USA KILLER INSTINCT MK TRILOGY GRETZKY HOCKEY
NBA HANGTIME STAR WARS TUROK MARIO KART GOLF PRO BASEBALL J-LEAGUE
SUPER BATTLE COLLECTION
DISPONIBILI 22 PERSONAGGI!
ADATTATORE DISPONIBILE
SUPER BATTLE COLLECTION
NINTENDO 64
PlayStation
SEGA SATURN
CD ROM
TELEFONO 0362/238.148
FAX 0362/320.801
E-MAIL theshop@tin.it
LISTINI PER RIVENDITORI
NOVITA' OGNI SETTIMANA
RIPARAZIONI & MODIFICHE
VASTISSIMO ASSORTIMENTO
39.900
39.900
49.900
49.900
59.900
59.900
69.900
79.900
79.900
PREZZI IVA COMPRESA - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI ED I LOGO APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
SEREGNO (MI)

MEGA news

A dispetto del tutt'altro che esaltante andamento del mercato giapponese e della improvvisa diminuzione delle vendite di quello europeo, la Nintendo continua la sua scalata alla riconquista degli Stati Uniti. Dai dati giunti in redazione in questo ultimo mese emerge infatti l'assoluto dominio della grande N nelle classifiche americane oltre che un sostanziale aumento del bacino d'utenza statunitense dell'N64. Secondo dati forniti dalla Nintendo, sono più di 3.420.000 le macchine consegnate nel mercato americano contro le 2.040.000 di quello giapponese e le misere 660.000 di quello europeo. Per quanto riguarda il software, i dati sono ancora più esaltanti con ben sei titoli targati N64 che svettano nella classifica redatta dalla agenzia americana NPD TRSTS. Nintendo in testa anche nei rental stores statunitensi dove titoli come Turok: Dinosaur Hunter, Mario Kart 64 e Shadows of the Empire sembrano umiliare i giochi della concorrenza con abissali differenze di richieste. La scelta della qualità sopra la quantità sembra quindi aver particolarmente colpito il mercato americano che ha reagito con entusiasmo a questa ardita strategia della Nintendo. La base di utenza è destinata sempre più ad aumentare, sicuramente incoraggiata ed invogliata anche dalle numerose novità presentate in questi ultimi mesi, le più interessanti delle quali vi saranno descritte in queste pagine...

A cura di Diego Cortese

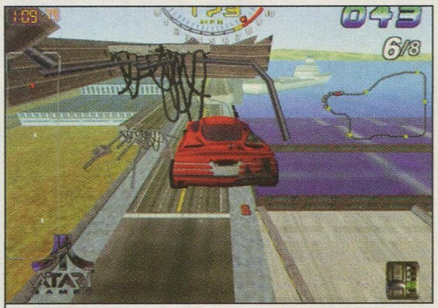
NINTENDO WORLD

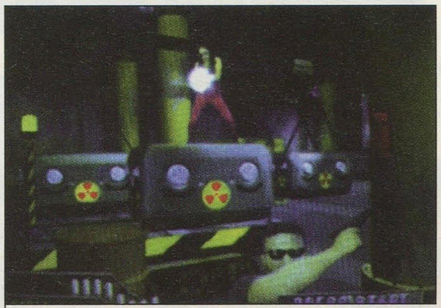
A partire da quest'anno, anche la 3DO Company contribuirà a realizzare giochi per Nintendo 64 iniziando con **Battle Sport 2**, una simulazione cestistica futuristica dai toni decisamente violenti. I dettagli sulla conversione non sono stati ancora diffusi, di certo c'è quindi solo la data di uscita prevista per i primi mesi del 1998. Sempre rimanendo in tema di pallacanestro, la Konami ha annunciato che il suo gioco di basket previsto per N64 entro la fine di quest'anno apparterrà alla serie **In The Zone**. L'unico dettaglio fornito del gioco è la sua notevole differenza con le versioni precedentemente uscite per le console a 32 bit. La suddetta casa giapponese ha anche intenzione di realizzare un picchiaduro poligonale intitolato **Battle Dancer** i cui particolari sono ancora ignoti. Wrestling poligonale in arrivo per Nintendo 64 entro la fine dell'anno dalla Hudson: **Tokon Road** vanterà la licenza ufficiale della federazione di lotta libera giapponese e dovrebbe consentire l'utilizzo del 64DD per aggiungere nuovi lottatori oltre che mosse speciali. L'Atari continua il supporto alla ridotta softeca del Nintendo 64 con un nuovo sparatutto in soggettiva concettualmente simile a **Virtua Cop** e previsto per la fine dell'anno. Intitolato **Maximum Force**, vanta tre missioni differenti, contenenti più di trenta stanze segrete, all'interno di basi militari brulicanti di guerriglieri e soldati nemici da sterminare con la solita panoplia di armi a disposizione. Dalla Acclaim è in arrivo una nuova simulazione sportiva poligonale intitolata **NFL Quarterback Club**. Tra gli elementi che maggiormente la caratterizzano vi sono il possesso della licenza ufficiale del campionato di football americano, una qualità grafica di alto livello grazie alla tecnica del motion capture, numerose opzioni di gioco oltre che la solita immancabile tonnellata di dati e statistiche sui giocatori della NFL. Sempre dalla stessa casa verrà prodotto entro novembre una simulazione di guida futuristica intitolata **Extreme G**, che consentirà il gioco contemporaneo di quattro persone attraverso dodici circuiti differenti. La Tecmo ha confermato la conversione per Nintendo 64 del suo picchiaduro poligonale **Dead or Alive** che costituirà quindi il primo porting da Model 2 per questa console. La Nintendo of America ha annunciato ufficialmente la produzione di un nuovo platform poligonale intitolato **Dream**, per la cui realizzazione sono stati raccolti più di quaranta sviluppatori il cui lavoro verrà supervisionato da Miyamoto, non ci si può che attendere quindi un successo assicurato. Concludiamo con un breve aggiornamento circa le date di uscita dei titoli in arrivo. Il platform poligonale **Ed** della Ubisoft è stato posticipato al mese di dicembre. **Clay Fighter 63 1/3** sarà completato entro il mese di luglio. **San Francisco Rush** verrà ultimato dall'Atari per novembre. Lo sviluppo di **F-Zero** per N64 sembra essere ormai giunto al 20%, quindi non attendetevelo prima di Natale, mentre l'atteso **Star Fox 64** arriverà entro giugno accompagnato dal famigerato Jolt Pack per il pad Nintendo.

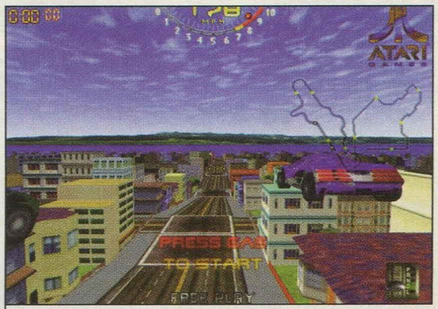

Clayfighter 63 1/3


Dead or Alive


Maximum Force


San Francisco Rush


Maximum Force


San Francisco Rush

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO



Mentre Ed Boom è impegnato con la realizzazione del quarto episodio di **Mortal Kombat**, il secondo creatore di questa fortunata serie, John Tobias, si sta occupando della realizzazione di uno spin-off della saga ambientato in un periodo precedente al torneo visto nel primo **MK**. **Mortal Kombat Mythologies** sarà il primo di una serie di prequel che consentirà di svelare numerosi retroscena della vita dei personaggi più popolari della serie (si parla già degli episodi dedicati a Baraka e Goro) destinati unicamente al mercato casalingo, nella fattispecie PlayStation e Nintendo 64. In quanto spin-off, **Mortal Kombat Mythologies** non conserverà la meccanica di gioco dei titoli precedenti ma offrirà un qualcosa di totalmente innovativo. Questo titolo risulta essere infatti un arcade adventure che miscelerà la frenesia di un picchiaduro ad incontri con la profondità di un RPG. Potrete quindi effettuare i classici movimenti da platform (abbassarsi, saltare, arrampicarsi...) oltre tutte le classiche tecniche di combattimento di Sub Zero alle quali se ne aggiungeranno altre durante il gioco. L'interazione con oggetti e personaggi è inoltre necessaria per risolvere vari enigmi che vi consentiranno di progredire nel gioco oltre che migliorare le caratteristiche del protagonista. La storia è incentrata interamente sulle vicende vissute dal glaciale ninja Sub Zero nei dieci anni antecedenti il primo torneo di Mortal Kombat e vanterà guest star di particolare rilievo come Raiden, Liu Kang oltre che numerosi personaggi provenienti dall'intera saga, quarto episodio compreso. Il vostro obbiettivo principale sarà Scorpion, o meglio la sua vita, che sarà compito vostro rendere più breve possibile. A tale scopo dovrete viaggiare attraverso otto mondi diversi affrontando più di trenta nemici differenti. Per quanto riguarda l'aspetto grafico, **Mortal Kombat Mythologies** si servirà di personaggi realizzati in grafica fotorealistica inseriti in fondali poligonali. L'utilizzo del calcolo della rifrazione della luce in tempo reale consentirà di dare al protagonista una parvenza tridimensionale consentendogli di muoversi anche in profondità nel fondale di gioco. Essendo la meccanica di gioco interamente in 2D, il risultato dovrebbe essere concettualmente simile al brillante platform **Pandemonium**, che condividerà con **MKM** anche l'utilizzo di sequenze FMV particolarmente lunghe e spettacolari soprattutto nella versione PlayStation. D'altro canto quella Nintendo 64 vanterà fondali estremamente più definiti e particolareggiati oltre che l'assenza assoluta di tempi di caricamento particolarmente fastidiosi in un'avventura. Stando allo stesso Tobias, il gioco dovrebbe essere ultimato entro novembre. Attendetevi quindi maggiori informazioni al più presto accompagnate finalmente dalle immagini di questo promettente quanto originale episodio di **Mortal Kombat**.



MORTAL KOMBAT 4



Contemporaneamente alla sua uscita, **War Gods** è stato subito accompagnato da critiche che lo giudicavano come possibile prototipo per una meccanica di gioco da adattare ad un eventuale episodio di **Mortal Kombat** poligonale. La notizia da parte della Williams circa l'inizio dei lavori di sviluppo di **Mortal Kombat 4**, non ha quindi stupito più di tanto gli addetti al settore. Quanto questo nuovo **MK** conservi della meccanica di gioco del mediocre **War Gods** al momento non è del tutto chiaro. Ci si augura una maggiore intelligenza artificiale dei nemici accompagnata da un numero di mosse speciali più elevate e una superiore libertà di movimento. Una costante del gioco saranno ovviamente le fatality rese ancora più spettacolari e cruente dalla grafica poligonale. Per ciò che concerne i personaggi, **Mortal Kombat 4** potrebbe segnare l'abbandono della grafica fotorealistica in quanto difficilmente adattabile ai giochi poligonali, anche se non ne esclude l'utilizzo per le texture dei volti come già avviene in **Goldeneye** per Nintendo 64. Gli unici combattenti di cui vi possiamo assicurare la presenza in questo nuovo episodio, in quanto visibili nelle foto dell'intro del gioco che la Williams ha rilasciato, sono Scorpion, Raiden, Liu Kang e Sonya Blade. Comunque, vista la tendenza dei picchiaduro poligonali usciti in questi ultimi mesi, non ci si può attendere più di una dozzina di personaggi. Curata personalmente da Ed Boon, ideatore dell'intera saga assieme a John Tobias, la versione arcade del gioco dovrebbe essere ormai nelle fasi conclusive di sviluppo dato che la sua uscita nelle sale giochi è stata fissata entro questa estate. La conversione per Nintendo 64 del gioco non è stata ancora annunciata ufficialmente, ma visti i buoni rapporti tra la Williams e la grande N è solo questione di tempo. Con il quarto episodio di **Mortal Kombat** crolla quindi un altro bastione della grafica bidimensionale, ormai in pratica supportata solo dalla Capcom, e si apre la sfida tra Williams e i due colossi Sega e Namco. Per riuscire ad avere la meglio su titoli come **Virtua Fighter 3** e **Tekken 3**, oltre che lo straordinario **PF573** della Konami, le sole fatality non saranno sufficienti. Occorreranno una estrema varietà di gioco, un'innata giocabilità unite da una grafica che comporti fondali poligonali e movimenti estremamente fluidi e realistici. Auguriamoci che la Williams sia capace di tanto...





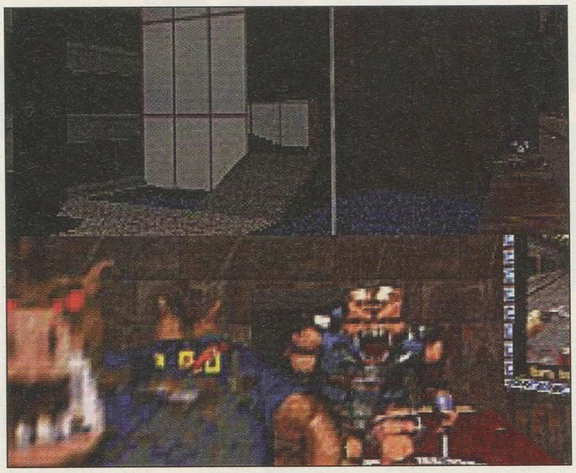


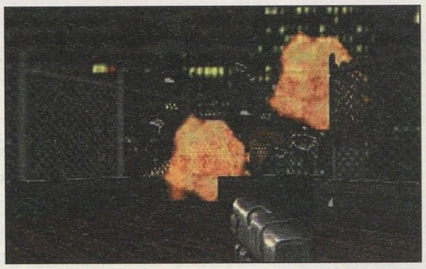




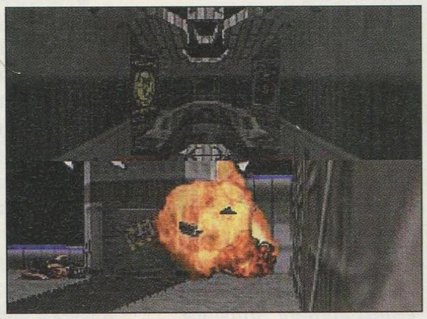
DUKE NUKEM 3D 64

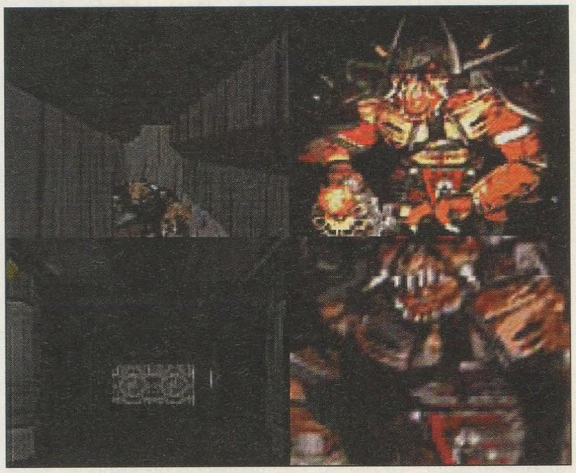
Finalmente la GT Interactive ha rilasciato le prime immagini della versione per Nintendo 64 del popolare sparatutto in prima persona della Apogee **Duke Nukem 3D**, che ci hanno permesso di scoprire nuovi interessanti particolari sul gioco. Dalle suddette foto risalta sicuramente il maggiore dettaglio grafico del gioco ottenuto grazie agli effetti speciali hardware come mip-mapping e texture filtering oltre che l'introduzione di un multi-player mode che consente il gioco contemporaneo di quattro persone. Questa singolare soluzione, che adotterà anche **Hexen 64**, sembra provocare non pochi rallentamenti all'N64. La GT Interactive ha comunque assicurato la loro sensibile diminuzione in modo da evitare che non provochino danni eccessivi all'elevato incremento della giocabilità. Silenzio assoluto invece per quanto riguarda le possibili censure presenti nel gioco: sarebbe veramente ridicolo se venissero conservati sangue e mutilazioni (visti nelle foto distribuite) e contemporaneamente tagliate le scene sexy perché inadatte ad un pubblico giovane. L'ultima decisone a riguardo spetta comunque alla Nintendo, auguriamoci che la paura di un eventuale divieto del gioco ai minori da parte delle autorità americane non porti all'adozione di tagli inopportuni.











MEGA speciale

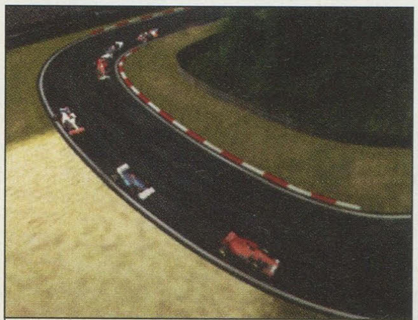
Tokyo Game Show '97

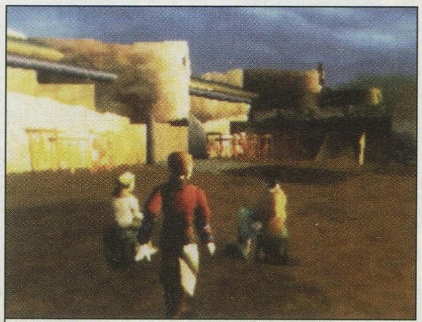
L'evento videoludico più rilevante della stagione ludica si è svolto a Tokyo dal 4 al 6 aprile. Oltre un centinaio di software house hanno presentato circa 450 nuovi giochi. MEGA Console li ha giocati tutti per voi...

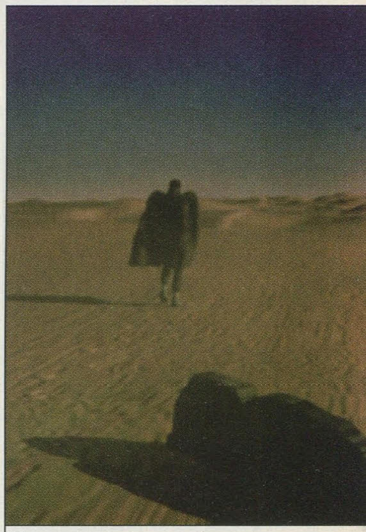
La tre giorni fieristica si è svolta nel colossale padiglione fieristico del Tokyo Big Sight e ha attratto qualcosa come 120.000 visitatori, dei quali 50.000 solo nella giornata di sabato. A eccezione di Nintendo (che tradizionalmente organizza uno show monotematico, l'ex *Famicom Space World*), tutti i più importanti personaggi del divertimento elettronico hanno partecipato alla manifestazione. Di questi, il 45% erano per Playstation, 31% per Saturn, 10% Windows '95 e solo il 5% per Nintendo 64. stato il trionfo della quantità sulla qualità. Le sorprese sono state relativamente poche. Chi si attendeva la presentazione di nuove piattaforme ludiche, è rimasto deluso. Panasonic Wondertainment *alias* Matsushita non ha introdotto l'atteso M2 né Sega aveva in *display* l'*upgrade* per Saturn che verrà commercializzato il prossimo autunno. Se si eccettua **Castlevania 64** di Konami, il software Nintendo presente in fiera non ha brillato né per originalità né per qualità. Ancora una volta, Sony ha catalizzato l'attenzione degli *otaku* nipponici presentando un numero assolutamente impressionante di prodotti, tra cui svettano **Metal Gear Solid** della grande kappa, **Ghost in the Shell** e l'eccellente **Saga Frontier** di Squaresoft (vedere Super PlayStation Console per ulteriori informazioni). Un altro avvenimento importante che si è svolto durante la manifestazione è stata la premiazione dei CESA (*Computer Entertainment Software Association)*Awards, l'equivalente videoludico degli Oscar. Gli oltre centosessantamila votanti hanno premiato i migliori titoli del 1996. Trionfo assoluto per **Sakura Taisen** (Sega), migliore titolo del 1996 nonché migliore avventura e migliore regia. **Sakura Taisen** ha ricevuto un quarto premio per il migliore protagonista. Tra gli altri, ha ricevuto due onorificenze anche **NiGHTS** (migliore grafica e programmazione), **Decathlete** (Sega) migliore simulazione sportiva e **Virtua Cop 2** (Sega): migliore sparatutto. Come era avvenuto in occasione dell'AOU Show (vedi MC #36), alcune case hanno presentato software per console ancora a venire. Warp aveva in *display* un demo di **D2**, uno dei primi titoli per una piattaforma, M2, dal futuro sempre più incerto, mentre SNK ha riproposto la spettacolare demo di **Samurai Spirits 64** per Neo-Geo 64. Sorprendentemente, né Matsushita né SNK hanno ancora ammesso ufficialmente l'esistenza delle due piattaforme... Sempre più software house giapponesi stanno sviluppando giochi per Windows '95: il fenomeno della consolizzazione dei PC procede in modo sistematico. Anche in Giappone.

Sega

Sega sembra perdere terreno anche in casa. Le dimensioni dello *stand* erano notevolmente inferiori rispetto all'anno scorso e l'offerta non ha particolarmente entusiasmato i *supporters* Saturn. Il titolo di punta per la nuova stagione videoludica è **Sonic Jam**, una sorta di *collection* dei vecchi titoli a sedici bit **(Sonic The Hedgehog 1**, **2**, **3** e **Sonic & Knuckles**) paragonabile ai musei Namco e introdotta da una spettacolare presentazione giocabile. Il fatto che Sega abbia scelto un titolo che appartiene alla categoria del *retrogaming* come cavallo di battaglia della nuova generazione di giochi ha tutt'altro che rassicurato un'utenza preoccupata dalla concorrenza incalzante. **Sonic Jam** (previsto a giugno al prezzo di 4800 yen, 65.000 lire circa) è stato chiaramente pensato per il mercato occidentale, dal momento che la saga di **Sonic** non ha mai riscosso particolare successo in Giappone (ai tempi, Super Famicom deteneva il 90% del mercato a sedici bit e persino PC Engine Duo aveva una base installata superiore a quella di Megadrive). Secondo Yuji Naka (leader di *Sonic Team*), **Sonic Jam** è il primo capitolo dell'ambizioso *Progetto* ***Sonic***, una serie di raccolte di vecchi titoli aggiornati graficamente e intervallati da scene animate in tre dimensioni. Il dubbio è che - nell'era di **Super Mario** e di **Lara Croft** - nessuno sia più interessato al porcospino blu. Oltre a **Sonic Jam**, Sega ha presentato una versione completa al 30% di **Last Bronx**. (vedi anteprima su questo stesso numero a pag 40). La conversione di **Sky Target** procede benissimo: rispetto all'anteprima apparsa sul numero scorso di MEGA Console, la versione presentata in fiera vantava una cosmesi ulteriormente migliorata e una buona fluidità d'azione. Sega ha illustrato anche **Azel Panzer Dragon RPG**, un gioco di ruolo spiccatamente *action* che rappresenta il primo *spin-off* della bilogia che porta lo stesso nome. Il gioco è ambientato nello stesso "universo" creato dal team Andromeda, ma introduce nuovi personaggi. La versione presentata al Tokyo Game Show non era giocabile, ma i demo appaiono decisamente promettenti. **Azel Panzer**

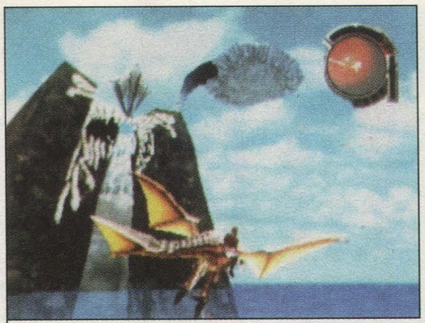

Tactics Formula One


Panzer Dragoon 3

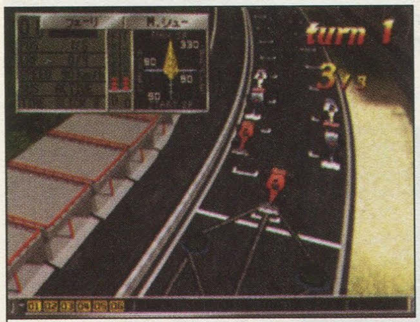

Nessa



Tactics Formula One

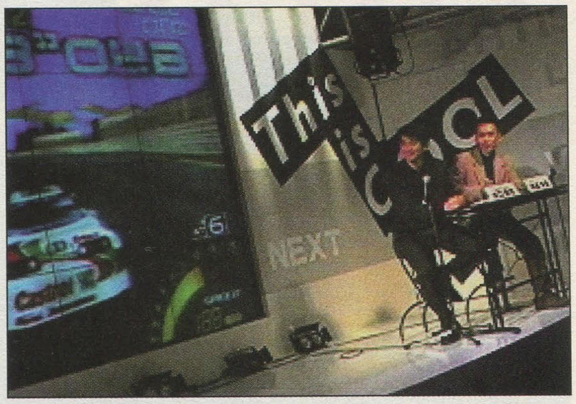

Panzer Dragoon 3



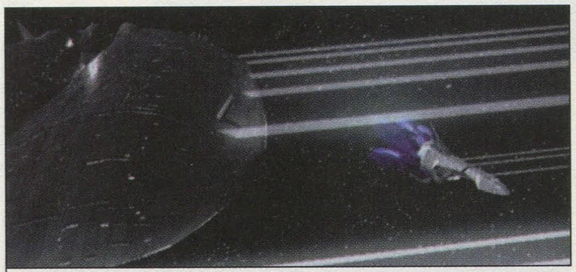


Tactics Formula One


Panzer Dragoon 3



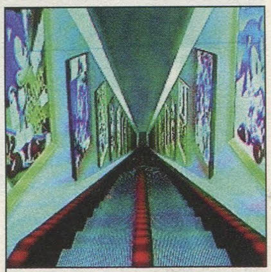

Moebius


Nessa

Dragoon RPG miscela momenti di forte intensità (fasi di furiosi combattimenti) a tradizionali sezioni di esplorazione e ricerca di oggetti. Da segnalare la possibilità di volare liberamente, un'innovazione sostanziale rispetto ai due precedenti episodi, ancora legati a *pattern* prefissati. Le scene precalcolate spariranno completamente.

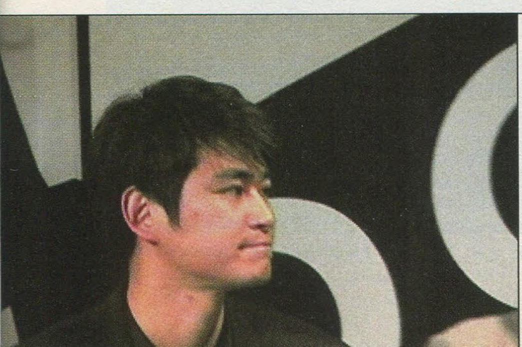

Nessa

Tetsuya Mizuguchi ha fatto una breve apparizione nello stand Sega per annunciare la conversione di **Sega Touring Car Championship** su Saturn. Come sempre, Sega ha mantenuto uno stretto riserbo sulle caratteristiche del gioco, ma Mizuguchi ha rivelato che *"La versione Saturn di **Sega Touring Car** -* sviluppata dalla divisione AM Annex *- includerà una innovativa e rivoluzionaria peculiarità mai apparsa prima in un videogioco da casa"*. Apparentemente, la peculiarità consiste nell'offrire la possibilità a giocatori di diversa nazionalità di giocare contemporaneamente attraverso l'opzione NetLink. **Tactics Formula One** è una simulazione del campionato di Formula Uno. Il giocatore può controllare direttamente parametri come motore, sospensioni, telaio etc. nonché seguire la gara da differenti angolazioni. Non è però possibile guidare la vettura in prima persona. **Solo Crisis** è un classico RPG ancora in fase iniziale di sviluppo basato su una trama "demoniaca". I Quintet (**Actraiser** per Super Famicom) sono al lavoro sull'interessante progetto. L'interfaccia è molto tradizionale. Abbiamo visto anche **Sakura Taisen Columns Tsushin**, i nuovi volumi della collana Sega Ages (**Fantasy Zone** e **Memorial Selection**), **Shinseiki Evangelion 2nd Impression, J-League Victory Goal '97, Pro Baseball Greatest Nine '97** e **J-League Pro Soccer Club wo Tsukurou! 2** . Rimasto deluso che si aspettava la presentazione ufficiale di **Basic**, il sistema di sviluppo per Saturn che dovrebbe rappresentare la risposta Sega a **NetYaroze** di Sony. Concludendo, la grande "S" ha presentato molti titoli di qualità mediocre, preferendo molto probabilmente la vetrina di Atlanta per sorprendere il mondo. Si spera. Le terze parti non avevano titoli particolarmente interessanti per Saturn, ad esclusione di Itoh-Chu, una debuttante nell'industria videoludica che ha presentato tre titoli. **Nessa No Hon** è un adventure settato in un mondo futuristico, **Moebius** è un incredibile RPG e **G-Vector** è un eccellente sparatutto poligonale che ricorda vagamente **Panzer Dragoon**. La protagonista è una splendida ragazza.


Sonic Jam


Sonic Jam

Computer grafica a manetta. Media Quest ha introdotto **Layer Section II**, sequel dell'eccellente sparatutto Taito. **Wara Wars 2** (Shoeisha) è gioco strategico bidimensionale paragonabile a **Dragon Force** (Working Design). NTT ha introdotto un nuovo strumento per Saturn + NetLink, SS Phoenix. Previsto per la fine del 1997, il prodotto consente di effettuare teleconferenze sfruttando le linee telefoniche. SS Phoenix consiste in una cartuccia sulla quale è collocata una micro-telecamera. Il massimo sarebbe stato usare il sistema sfruttando la tecnologia ISDN, ma i costi sarebbero lievitati enormemente.


Tetsuya Mizuguchi





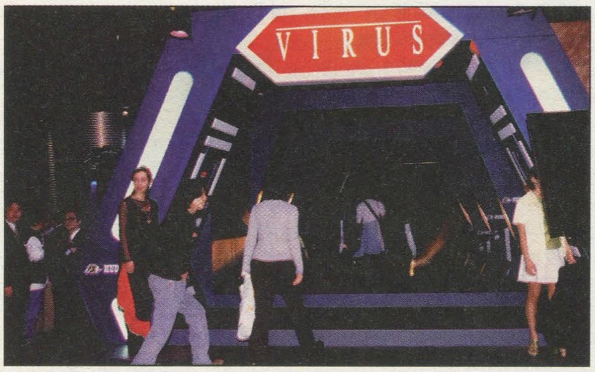
nintendo 64

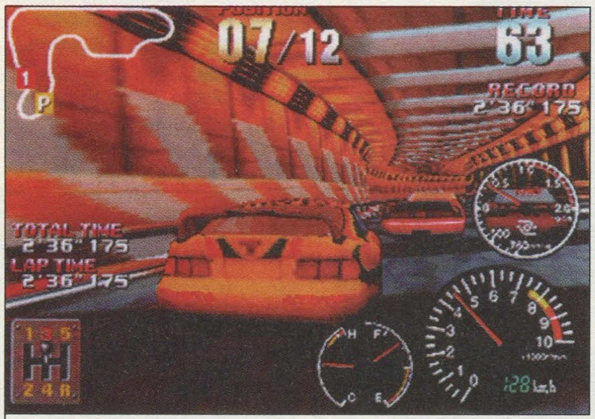
Seta ha presentato versioni quasi complete di **Wild Choppers** e **Rev Limit** per Nintendo 64. Il primo è graficamente interessante, ma penalizzato da un metodo di controllo davvero scarso. Il secondo è apparso lento e scattoso, largamente inferiore a **Human GP**. Asmik aveva in *display* un interessante gioco di *wrestling* intitolato **Ultra Battle Royal**. Il gioco offre una grafica dettagliata e la possibilità di giocare simultaneamente in quattro. Kemco ha mostrato un demo non giocabile dell'atteso **Top Gear Rally** per Nintendo 64. Pur essendo accattivante dal punto di vista cosmetico non può certo competere con **Multi Racing Championship**, sviluppato da Genki (la casa di **Kileak the Blood** per Sony PlayStation). Il *gameplay* è davvero convincente e contempla la possibilità di giocare in coppia su due differenti monitor. Grafica strepitosa e *pattern* differenziati sono solo alcuni dei punti di forza di **Multi Racing Championship** di Imagineer, uno dei migliori titoli per Nintendo 64 tra quelli presentati al Tokyo Game Show. Oltre a **Multiracing Championship**, Imagineer aveva in *display* anche **J-League Dynamite Soccer 64** per Nintendo 64. Hudson, stranamente, non ha introdotto **Bomberman 64** né **Dual Heroes**. L'unico gioco presentato sotto forma di *rolling-demo* è l'attesissimo **Virus** per Saturn, un ambizioso progetto sviluppato in collaborazione con Sega e Avex-Trax (una famosa casa discografica nipponica). L'ambizioso titolo è ambientato nel ventiduesimo secolo. Il gioco fa un uso abbondante della computer grafica.



Multiracing Championship


Multiracing Championship





Rev Limit


Rev Limit


Ultra Battle Royal

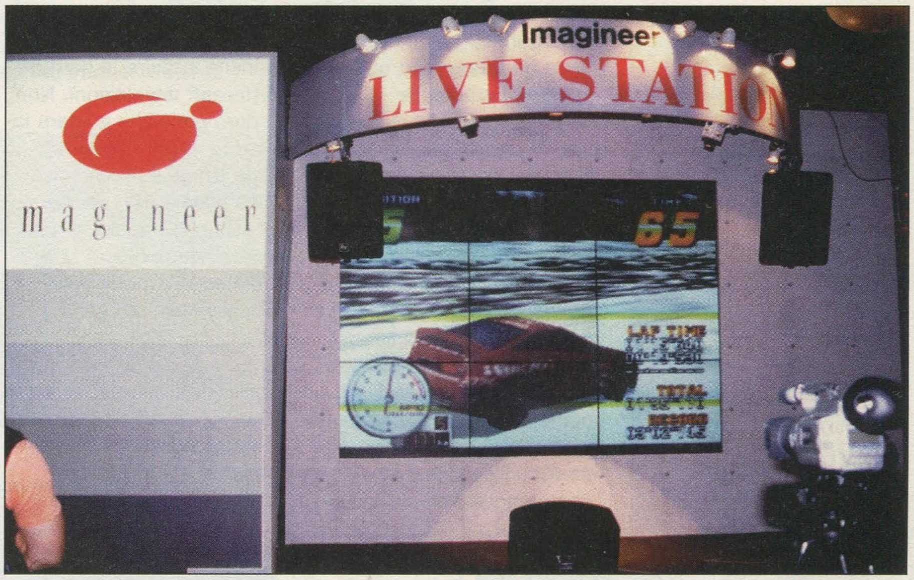


Rev Limit



Wild Choppers


Wild Choppers




Multiracing Championship


Rev Limit


Ultra Battle Royal


Wild Choppers


Multiracing Championship

snk

SNK ha finalmente presentato la versione finale di **Samurai Spirits RPG** che sarà disponibile nei negozi a partire dal 25 aprile, ma la vera attrazione dello stand era l'incredibile demo di **Samurai Spirits 64**. Per la cronaca, va segnalato che la dimostrazione era del tutto differente rispetto a quella vista durante l'AOU. Il dettaglio grafico e la fluidità delle animazioni hanno lasciato a bocca aperta praticamente tutti. Il gioco presenta nuovi personaggi e fondali realizzati interamente in tre dimensioni. I lottatori si muovono in modo realistico e convincente. I poligoni sono limati e tutt'altro che blocchettosi. Gli attacchi speciali in 3D sono ancora più spettacolari e, se possibile, violenti. Colpendo l'avversario si vede sangue schizzare sullo schermo, sebbene siamo lontani dalle pacchianate di **WarGods** o **Mortal Kombat**. La telecamera rotante rende l'esperienza ludica davvero dinamica e coinvolgente. Come nelle incarnazioni a due dimensioni, anche in **Samurai Spirits 64** i fondali scrollano. La differenza è che qui gli scenari sono tridimensionali. I combattenti cominceranno a lottare in una stanza e poi finiranno l'incontro all'esterno. SNK non ha rilasciato dichiarazioni ufficiali circa la data di commercializzazione di Neo Geo 64, né tanto meno è stato fornito un prezzo indicativo della console. Tuttavia è lecito attendersi l'arrivo nei negozi della piattaforma a 64-bit entro la fine del '97. Molto probabilmente, SNK continuerà ad adottare la strategia di usare la sala giochi come vetrina o, meglio, piattaforma di lancio per macchina da casa. Tra gli altri titoli SNK presentati segnaliamo: **Magical Drop 3** (Neo Geo) **KOF '96 NeoGeo Collection** (Neo Geo CD), **Samurai Spirits Amakusa Korin** (Neo Geo CD), l'eccellente **Metal Slug** (recensito su questo stesso numero), **Shinoken** (Saturn) nonché **Samurai Shodown IV** per Saturn. I tempi di caricamento sono ridotti al minimo grazie alla cartuccia. Il titolo è previsto per dicembre. Davvero promettente.



Samurai Spirits


Samurai Spirits



Samurai Spirits



Samurai Spirits

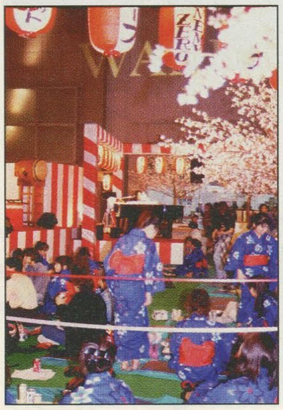


Samurai Spirits

warp

Kenji Eno, il presidente di Warp (la casa di **D the Dinner Table** e **Enemy Zero**, quest'ultimo in arrivo anche su PlayStation) non ha perso l'occasione per combinarne un'altra delle sue, intitolando lo stand "Hanami". In Giappone, la fine di marzo e l'inizio di aprile è tradizionalmente considerata la stagione della fioritura delle ciliegie. Questo periodo - che dura solo una settimana - viene chiamato Hanami. Quasi tutti i giapponesi si siedono sotto un albero di ciliegie, bevono, cantano e passano la notte a parlare e a raccontarsi storielle. L'ingresso allo stand Warp era precluso al pubblico. Kenji Eno indossava alcuni tradizionali indumenti giapponesi e dirigeva le oltre trenta ragazze immagine abbigliate con provocanti kimono estivi blu. L'intero *staff* Warp era seduto sotto un enorme albero di ciliegie bevendo sakè per tutta la durata della manifestazione. Ogni tanto, Kenji Eno interrompeva la siesta per suonare il pianoforte assieme a un gruppo musicale molto noto in Giappone. Alcuni famosi comici nipponici (diversi dei quali avevano superato da qualche stagione la soglia dei sessant'anni) si sono esibiti sul palco allestito presso lo stand per raccontare barzellette e aneddoti. Dopo qualche birra, l'atmosfera era totalmente demenziale, ma per i primi due giorni della manifestazione, di parlare di videogiochi Kenji Eno non ne aveva proprio voglia. L'ultimo giorno, inaspettatamente, Warp ha presentato un demo non giocabile di **D2**, il primo titolo per M2. L'avventura, ambientata in una casa infestata da fantasmi, vanta una grafica di grande impatto. L'uso del *light sourcing* e della luce nel demo presentato ha impressionato i presenti, ma è difficile dire se il programma stesse effettivamente girando su hardware Panasonic oppure su *workstation* Silicon (e non sarebbe la prima volta...). Abbiamo visto anche **Real Sound: The Wind's Regret**, un nuovo gioco per Saturn che non si gioca su un normale schermo televisivo. Il giocatore deve semplicemente ascoltare la storia ed effettuare alcune scelte con il *pad*, senza l'ausilio di alcuna immagine. Tutto il gioco si basa sulla capacità di immaginazione di chi gioca. Assolutamente mitico. Il titolo dell'anno. Secondo Kenji Eno, Warp ha smesso di supportare Playstation perché Sony ha rifiutato di pubblicare questo gioco. In compenso, Eno ha evitato di distruggere platealmente a martellate una dozzina di console Sony come ha fatto in altre sedi. Un mattacchione, non c'è che dire.





konami

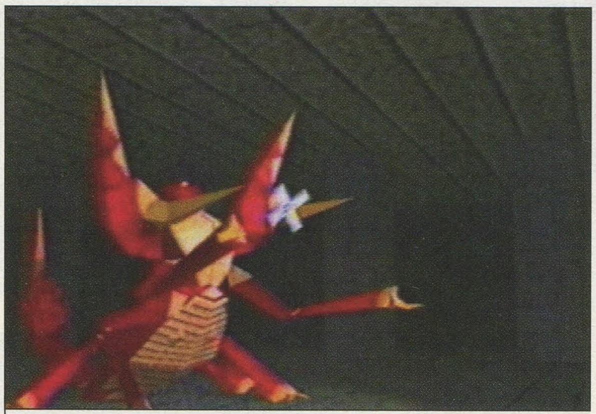
Konami ha introdotto numerosi titoli per Nintendo 64 e Playstation. Era possibile giocare a **Goemon 5** così come a **J-League Perfect Striker** e **Powerful Pro Baseball 4**. Era disponibile in forma giocabile il nuovo **Salamander Deluxe Pack Plus** per Saturn, una collezione di tre sparatutto classici. La sorpresa della show è stata la presentazione di **Dracula 3D** per Nintendo 64. Uno spettacolare videotape di trenta secondi ha lasciato il segno nell'immaginario collettivo dei presenti. Largamente incompleto, **Dracula 3D** promette tuttavia di diventare uno dei più grandi *hit* a 64-bit del prossimo anno. Il livello grafico appare molto definito per quanto concerne i fondali, ma i personaggi erano ancora piuttosto spartani. Era tuttavia possibile riconoscere alcuni celebri eroi già incontrati nelle precedenti incarnazioni. Dei pochi titoli presentati durante lo show, **Dracula 3D** è sicuramente il più promettente. Konami ha introdotto una nuova *line-up* di titoli per Windows 95. Tra le conversioni annunciate ci sono **Legend of Suikoden**, **Midnight Run Road Fighter 2** e **Gradius Deluxe Pack, Tokimeki Memorial Forever With You, Tokimeki Memorial Taisen Puzzledama, NBA Power Dunkers** (aka **NBA In the Zone**), **Jikkyo Power Pro Baseball '96**, e **Henry Explorers** (*aka* **Crypt Killer**).


Dracula 3D


Dracula 3D


Dracula 3D


Dracula 3D


Dracula 3D


Dracula 3D

capcom

Capcom ha annunciato che il primo volume di **Street Fighter Collection** (che occuperà ben due CD-ROM) per PlayStation includerà **Street Fighter II X** e **Super Street Fighter II X** nonché **Street Fighter Zero Alpha 2**, una versione speciale apparsa solo in Giappone. **Dungeons & Dragons Collection** raccoglie invece **Tower of Doom** e **Shadow Over Mystara**. L'evento dello show è stata la presentazione di un demo giocabile dell'atteso **Bio Hazard** per Saturn. Il gioco, completo al 50%, ha impressionato i presenti e sarà in tutti i negozi alla fine di giugno.

Duke Nukem 3D

Uno dei giochi che nella scorsa stagione ha raccolto più consensi sugli schermi dei personal computer è sicuramente il successo della 3d Realms Duke Nukem 3D, l'unico gioco a riuscire a superare i livelli raggiunti da Doom 2 prima dell'uscita dell'impareggiabile, almeno fino ad ora, Quake. Ora questo titolo sta per essere convertito sul Saturn e Mega Console vuole capire per bene cosa si nasconde dietro a uno dei progetti più interessanti della prossima stagione.





La Id software ha l'indubbio merito, che pochi possono vantare negli ultimi anni, di aver lanciato un nuovo genere di gioco che ora spopola sul mercato: gli sparatutto in soggettiva, che i nostri colleghi esteri hanno anche ribattezzato come "Corridor Game", ovvero i giochi-corridoio. Elemento fortemente caratterizzante di questo genere e punto di forza dei suoi titoli guida è l'azione frenetica con spiccati elementi splatter, in pratica devastazione ovunque, poco tempo per ragionare e tutto per sparare. Per molto tempo questa software house ha dominato il mercato con i suoi titoli, con la concorrenza costretta a rincorrere a discreta distanza, spartendosi solo le briciole. Questo fino alla metà dell'anno scorso quando la 3D Realms ha rotto questa egemonia pubblicando la versione definitiva di **Duke Nukem 3D**, un gioco molto spettacolare e tecnicamente superbo che segnava un nuovo limite con cui tutti, Id per prima, dovevano misurarsi. Gli aspetti innovativi erano rappresentati da ambienti di gioco più ampi e più realistici che, venendo a sostituire i classici corridoi in cui si svolgeva l'azione di **Doom** e dei suoi innumerevoli cloni, dava al tutto un aspetto molto più affascinante. Altro aspetto fondamentale era un certo senso dello humor che, abbinato alla solita azione splatter, faceva di **Duke** un prodotto totalmente innovativo pur in un panorama congestionato da







SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	GT INTERACTIVE
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	ESTATE







numerosi titoli molto simili tra loro. Fin dai tempi dell'ultimo E3, quando non era ancora uscita la versione definitiva, la GT Interactive cullava l'idea di portare questo titolo su console ma fino alla fine dello scorso anno non si parlò più di questo delicato progetto. Quando verso dicembre si ricominciò a parlarne, il team di sviluppo a cui affidare il tutto era ancora un segreto fino a quando anche quest'ultimo tassello è venuto alla luce.

TUTTO INIZIO' CON UNA LOBOTOMIA...

C'era un certo scetticismo a proposito sulle potenzialità del Saturn a cimentarsi in giochi di questo genere. Gran parte dei dubbi furono però letteralmente spazzati via quando la Lobotomy Software lanciò sul mercato **Exhumed**, conosciuto anche in versione americana con il nome di **Powerslave**. Questo piccolo team americano ha così stupito il mondo producendo un gioco dalla fluidità devastante e dagli incredibili effetti di luce. Dopo mesi e mesi in cui il 32-bit della Sega e i suoi possessori avevano dovuto subire in silenzio lo strapotere della Sony sotto questi punti di vista ora potevano rialzare la testa e dimostrare quanto realmente valesse la macchina, il tutto in un colpo solo! Molto si è detto sugli effetti speciali della versione Playstation di **Doom** ma qualsiasi possessore di **Exhumed** vi potrà dare una dimostrazione pratica di come il capolavoro della Lobotomy sia superiore sotto qualsiasi punto di vista. Per mesi, aspettando la conversione su Saturn di **Duke Nukem** o di **Quake** abbiamo sperato che il lavoro fosse affidato a programmatori esperti e la speranza segreta di molti era che appunto a questi americani fosse affidato uno dei due titoli. Evidentemente le nostre preghiere sono state esaudite e appena prima di Natale abbiamo ricevuto il tanto atteso regalo della notizia dell'affidamento del titolo della 3D Realms nelle capaci mani di questo team.

FINALMENTE ANCHE SU SATURN

La sezione europea della Sega ha ricevuto al termine di gennaio una primissima demo giocabile di **Duke Nukem** che già dimostrava ampiamente che la scelta della Lobotomy prometteva di essere ripagata dall'uscita di un titolo dalle grosse potenzialità. Naturalmente non potevamo lasciarci sfuggire queste gustose anticipazioni e quindi eccoci qui a raccontarvi per filo e per segno quello che c'è, quello che ci sarà e quello che speriamo venga fatto. Il lavoro è ancora lungo ma quello che i programmatori stanno facendo è trasportare di peso la grafica e i livelli della versione PC, aggiungere degli effetti speciali, migliorare il migliorabile e unire il tutto con la versione più recente dello stesso motore che faceva muovere **Exhumed**, cercando di combinare al meglio il tutto per ottenere una conversione migliore possibile. Il classico allievo che supera il maestro. La demo che abbiamo giocato presentava il primo scenario del primo livello ed è appunto da questo abbiamo tratto le immagini di queste pagine, tutte al 100% nella versione Saturn. Considerando il poco tempo che fino ad ora hanno avuto a disposizione, bisogna ammettere che i ragazzi della Lobotomy hanno dimostrato ulteriormente le proprie capacità, facendo un grande lavoro. I dettagli non sono ancora nel loro livello definitivo ma l'aspetto generale del tutto lascia indubbiamente ben sperare.





APPELLO!

Per ora erano stati inserite solo due delle numerose armi ritrovabili nella versione PC e per la precisione erano il fucile con cui si inizia l'avventura e il calcio che il protagonista sferra quando finisce le munizioni o si trova costretto ad un corpo a corpo. Non c'è comunque da preoccuparsi e potete scommettere tutto quello che volete che la versione complete includerà tutti quei simpatici gadget distruttivi che già conosciamo, a partire dei mitragliatori fino ai lanciarazzi, al laser e al fucile refrigerante. Che dire poi dell'arma regina della versione PC, il Devastator? Tranquilli, neppure lui mancherà all'appello. Stesso discorso vale per i nemici e mentre nella demo troviamo solo i poliziotti che pattugliano le strade di Los Angeles, al termine del lavoro tutti i diabolici nemici saranno ai loro posti per cercare, chissà perché, di farvi la pelle. Bisogna notare che la grafica non è stata trasportata in modo meccanico dalla versione originale e, soprattutto quando vi trovate molto vicini ai nemici, possiamo notare che la definizione è stata



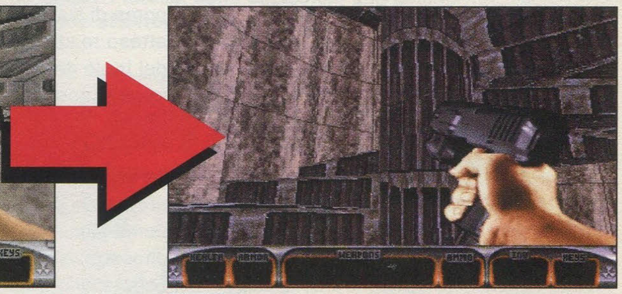


sicuramente migliorata e che ora i mostri possono spaventare in tutto il loro splendore da qualsiasi distanza.


PC


SATURN


PC


SATURN

MIGLIORE DELLA VERSIONE PC?

La Lobotomy Software utilizza per questo gioco il proprio motore 3D sviluppato apposta per il Saturn. Molti attualmente pensano che questo abbia diversi punti in comune con quello che faceva girare la versione originaria su PC ma, a dire la verità, il fatto è che la versione Sega punta ad essere superiore e incentra questa sua convinzione sulle potenzialità di queste rivoluzionarie routine. Come tutti coloro che hanno apprezzato le qualità di **Exhumed** soprattutto sotto il profilo degli effetti di luce, anche noi ci aspettavamo che questa versione fosse sicuramente più spettacolare della prima. Da quanto possiamo vedere fin ora, non verremo delusi e anzi i ragazzi della Lobotomy promettono di raggiungere livelli di raffinatezza e spettacolarità ancora maggiori di quelli del loro precedente lavoro. D'altronde nella vita bisogna sempre fare passi avanti... Di pronto non c'è ancora molto, ma in alcune delle immagini che vi proponiamo trovate già degli interessanti spunti che promettono di far parlare a lungo. La versione PC non possedeva questi particolari, come in effetti non li aveva il **Doom** a cui i programmatori si erano ispirati, e questo dovrebbe sicuramente essere uno degli aspetti su cui puntare per avere il miglior **Duke Nukem 3D** mai apparso su qualsiasi piattaforma. E se si trattasse del miglior sparatutto in soggettiva in assoluto?

SE IL BUON GIORNO SI VEDE DAL MATTINO...

Non è ancora pronto neppure un livello intero ma le immagini ci parlano già di una conversione molto simile all'originale: siamo ancora molto indietro coi lavori, ma bisogna dire che il primo materiale su cui siamo riusciti a posare gli occhi ci fa essere ottimisti per il futuro. Come potete voi stessi notare, la Lobotomy Software ha mantenuto l'ossatura originale cercando di porre l'accento sulle maggiori potenzialità che il Saturn può offrire. Quello che queste immagini non possono mostrare è la fluidità dell'azione che promette di essere addirittura migliore di quella di **Exhumed**, con un maggiore livello di dettaglio ed effetti di luce più spettacolari. La domanda che sorge però spontanea è come abbiano fatto quelli della Lobotomy a sviluppare un motore 3D così più avanzato rispetto ai risultati pur lusinghieri ottenuti dalla concorrenza. Per prima cosa si tratta di un sistema importato da altre piattaforme, come nei casi di **Doom** ed **Hexen**, ma studiato direttamente sul Saturn per sfruttarne al massimo le peculiari caratteristiche. Il 32-bit di casa Sega può vantare due distinti chip video chiamati VDP1 e VDP2, in aggiunta alle due CPU centrali. Questo sistema non certo lineare può provocare diversi grattacapi ai programmatori ma messo nelle mani giuste può sviluppare delle prestazioni superiori a quelle della tanto decantata Playstation, e il lavoro di questo team ne è la dimostrazione. In questo caso una CPU lavora in collegamento con il VDP1 e controlla i muri e tutto quello che si muove sullo schermo mentre l'altra CPU collegata al VDP2 (che dà il meglio di se con la grafica 2D) gestisce gli armamenti ed il parallasse del cielo. Il bello di questo macchinoso sistema sta nella velocità che è in grado di produrre che può raggiungere i 30 frames al secondo, la stessa di **Alien Trilogy**, ma con un maggiore livello di dettaglio e ben altri effetti speciali. Aspettatevi grandi cose, questi ragazzi non sanno cosa vuol dire "fallire"!

LOBOTOMY™ SOFTWARE INC.

ASPETTARE, MA QUANTO?

La Lobotomy ha, come già accennato, appena iniziato la conversione e nel demo a disposizione dalla Sega è per ora presente solo il primo livello di **Duke Nukem**. Naturalmente non si tratta di nulla di nuovo e vi possiamo ritrovare l'ormai famoso cinema a luci rosse che appare molto simile a quello della versione PC, con però l'aggiunta di nuovi e più spettacolari effetti di luce. Non mancheremo di tenervi informati su come procedono i lavori di conversione di quello che promette di essere un vero capolavoro.

VIDEOGIOCHI ESSE
By SDEGNO
Via Libertà 258, 80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 7765611

Sega Mega Drive

Agassi Tennis	£. 49.800
Cliffanger	49.800
Dynamite Headdy	43.200
Earth Worm Jim 1	59.000
Fever Pitch Soccer	42.600
Fifa 97	99.000
Gauntlet 4	57.600
General Chaos	39.900
Hook	49.800
Il Re Leone	59.000
Int. S.S.Soccer deLuxe	99.900
James Pond 2	39.900
Jordan Vs Bird	39.900
Majou mallard Donald Duck 2	56.300
Mario Andretti	51.100
Marko's Magic Football	74.400
Mega Bomberman	60.300
Mega Swiw	45.900
Nba Live 97	89.100
Nba T.E	49.900
Paper Boy	51.800
Page Master	59.900
Pete Sampras Tennis	59.000
Phantom 2040	45.900
Pitfall	54.100
Rocket Knight Adventure	41.900
Shaq fu + cd	45.900
Sonic e Knucle	55.000
Street Racer	56.300
Striker 96	45.900
Super Skidmars	61.600
Tazmania 2	51.100
Time Killers	45.900
Ultimate Mortal Kombat	65.000
Ultimate Soccer	59.900
Virtua Fighter II	89.900
Brutal Paws of Fury	39.900
Premier Manager 97	99.000
Light Crusader	49.900
Nba Jam	33.000
Victory Man	39.900
MickeyMania	49.900

£. 399.000

Nintendo 64

Pilots Wings	129.000
Stars Wars	145.000
Super Mario 64	119.000
Wave Race	119.000
Fifa 64	159.900
Killer Gold	139.900
Mario Kart	119.900

Accessori

Adattatore Universale Saturn	£. 39.800
Cavo Link Play Station	£. 19.400
Cavo Scart Play Station	£. 22.300
Cavo Scart Sega Saturn	£. 19.700
Interactor Aura (zaino interattivo)	£. 178.800
Joypad Compatibile Playstation	£. 24.800
Joypad originale Playstation	£. 65.700
Joypad Saturn	£. 32.800
Memory Card Playstation	£. 48.800
Pistola Saturn - Playstation	£. 70.700
Unità RF Saturn - Playstation	£. 25.100
Volante Saturn	£. 130.800
Volante+pedaliera+cambio PSX	£. 189.000
Joystick da tavolo Nintendo 64	£. 145.000
Super Pad Nintendo 64	£. 74.000
Cavo Video stereo Nintendo 64	£. 45.000
Convertitore scart Nintendo 64	£. 29.900
Joypad Originale Ultra 64	£. 45.800
Memory Card Ultra 64	£. 29.900
Unità Modulatore Ultra 64	£. 45.000

Super Nintendo

Boogerman	52.400
Donald in Maui Mallard	127.000
Donkey Kong Country 2	98.200
Donkey Kong Country 3	124.000
F1 Pole Position 2	138.800
F-Zero	60.000
Fifa 97	99.500
Hungry Dynasaur	45.000
Int. S.S.Soccer DeLuxe	125.700
Killer Instinct	38.000
Kirby Dreamcourse	65.400
Kirby Ghost Trap	65.400
Nba Live 97	99.500
Oscar	90.400
Prehistorik Man	62.900
Phantom 2040	50.000
Super Bomberman	60.700
Super Ghouls & Ghosts	68.100
Super Matio all Stars	85.100
Super Pouch Out	64.200
Super Tennis	55.000
Ultimate Mortal Kombat	111.300
Weapon Lord	68.100
Zelda	61.600
Zoop	62.900
Mario World 2	90.000
Mohawk and Headphone Jack	58.000
Street Fighter Alpha 2	110.000
Super Mario World	53.000
Incredible Hulk	49.000
Jungle Strike	45.000
Mr Do	59.900
Kid Clown in Crazy Chase	58.000

£. 299.000

Sega Saturn

Alien Trilogy	80.000
Athlete Kings	107.400
Break Point	99.000
Clock Work Knight 2	52.000
Daytona Usa	59.000
Daytona Usa Cham. Edit.	111.300
Die Hard Arcade	109.900
Earthworm Jim 2	54.000
Euro 96	69.400
Fifa 97	85.100
Formula 1	58.000
Golden Axe Duel	62.900
Guardian Heroes	52.000
Manx TT	120.000
Nba Live 97	85.100
Need for Speed	79.900
Rayman	59.900
Sega Rally	59.900
Shinoby X	54.000
Street Figther Alpha	52.000
Street Racer	95.600
Sonic 3d	109.900
Toshinden Ura	65.000
Tomb Rider	104.600
Virtua Cop 2	111.300
Virtua Figther 2	64.000
X men Children of Atom	69.900
Bug	55.000
Mortal Kombat II	55.000
Panzer Dragon	55.000
Virtua Cop + Gun	69.900
Virtua Hydelide	49.000
Nights	59.000
World Wide Soccer	65.000

£. 299.000

Play Station

A-Train	£. 78.000
Actua Golf	91.500
Black Down	88.000
Broken Sword	91.500
Break Point	88.000
Command & Conquer	85.000
Cool Boarders	87.800
Crash Bandicot	91.000
Davis Cup Tennis	72.000
Destruction Derby 2	94.300
Die Hard Trilogy	94.300
Earth Worm Jim 2	64.000
Fifa 97	85.100
Firo & Klaud	79.900
King's Field	72.000
Formula 1	91.000
Gex	78.600
Hyper Tennis	91.500
Namco Museum Vol.3	72.000
Int.S.S.Soccer DeLuxe	89.900
Jamping Flash 2	91.000
Lomax	87.800
Mortal Kombat Trilogy	94.300
Micro Machine V3	99.000
Nba Live 97	85.100
Pandemonium	79.900
Philosoma	72.000
Rayman	72.000
Resident Evil	94.300
Ridge racer Revolution 2	94.300
Space Jam	95.000
Star Gladiator	54.000
Street Figther Alpha	69.000
Street Figther Alpha 2	91.500
Street Racer	94.300
Tekken 2 + cd demo	91.000
Theme Park	85.800
Titan Wars	91.500
Tomb Rider	98.200
Total Nba 97	79.900
Toshinden 2	91.000
Tobal N.1	89.900
Tunnel B1	85.100
Victory Boxing	91.500
Viewpoint	54.000
Wipeout 2097	94.300
Wrestlemania	69.000
X2	94.300
X-Com Terror From Deep	94.300
Jet Rider	77.000
Slam Scape	76.000
Supersonic Racers	63.000
Epidemic	78.000
Excalibur	95.000
Exhumed	79.000
Extreme 2	79.000
Spider	79.000
Strike point	91.000
Doom	59.900
Air Kombat	49.900
Destruction Derby	49.900
In The Hunt	49.900
Ridge Racer	49.900
Robo Pit	49.900
Tekken 1	49.900
Toshinden 1	49.900
Wipe out	49.900

MEGA chat

Per la prima volta da quando è stata fondata, la Konami ha permesso anche a giornalisti occidentali di intervistare il loro team di sviluppatori più famoso, a cui si devono le migliori produzioni calcistiche attualmente disponibili su console. Questo gruppo di programmatori infatti, si è formato circa tre anni orsono e, da allora, ha lavorato solamente a giochi di calcio, realizzando titolo quali International Superstar Soccer, il suo sequel (intitolato International Superstar Soccer Deluxe) e, ultimamente, dopo l'uscita del Nintendo 64, J-League Perfect Striker. Ovviamente, Mega Console non poteva mancare a questo importante appuntamento. Ecco quindi il resoconto di questa interessante chiacchierata.

KONAMI PARLA



MC: Quanto tempo avete impiegato a sviluppare J-League Perfect Striker?
MA: Dall'inizio alla fine, abbiamo impiegato circa un anno. Solo per impostare la struttura di gioco e realizzare l'intelligenza artificiale abbiamo lavorato ben due mesi.

MC: Quali sono state le vostre priorità quando avete sviluppato J-League Perfect Striker?
MA: Abbiamo concentrato il nostro interesse su due punti chiave. Il primo era l'aspetto estetico del gioco. Visto che questo era il nostro primo titolo che utilizzava la tecnologia del motion-capture, abbiamo cercato di renderlo il più realistico possibile. Il secondo aspetto era la giocabilità, in particolar modo il tentativo di utilizzare al meglio il 3D Stick del N64. I pad disponibili fino ad ora permettevano solamente di muoversi in otto direzioni, mentre il 3D Stick offre oltre duecento varianti di movimento.

MC: Quali sono i giochi che hanno maggiormente influenzato J-League Perfect Striker?
MA: Victory Goal della Sega (conosciuto in Europa anche con il nome di Worldwide Soccer). Visto che fino a quel momento avevamo realizzato solamente titoli per 16-bit, e la Sega si era dimostrata la migliore in questo genere di giochi per le piattaforme a 32-bit, abbiamo deciso ovviamente di usare loro come fonte di ispirazione e di confronto.

MC: Avete ricevuto qualche aiuto dalla Lega Calcio giapponese?
MA: La J-League, l'associazione di calciatori giapponesi, ci ha fornito informazioni sui giocatori, fondamentalmente le loro foto per la grafica. Ma per quanto riguarda i dati sulle caratteristiche tecniche dei giocatori (quale è più veloce o più forte tecnicamente, per esempio), abbiamo guardato dei video e deciso tra di noi.

MC: Quali sono i più grandi problemi che avete dovuto affrontare nella fase di sviluppo di J-League Perfect Striker?
MA: Già molti altri giochi di calcio hanno utilizzato i poligoni, ma noi eravamo preoccupati perché questa era la prima volta che creavamo un titolo del genere in "vero" 3D. e visto che si trattava di un titolo per Nintendo 64, dovevamo porre particolare enfasi sull'utilizzo del 3D Stick. Questo era un punto fermo: rendere la giocabilità con lo Stick più realistica possibile. Un altro problema era che, nella maggior parte dei giochi di calcio, si controlla un giocatore alla volta; noi volevamo trovare un mezzo per controllare tutti gli undici giocatori fornendoli di intelligenza artificiale.

MC: E' più facile o difficile sviluppare giochi per Nintendo 64, rispetto alle altre console in circolazione attualmente?
MA: E' stato difficile, fondamentalmente perché si trattava del primo titolo che abbiamo sviluppato su questa macchina; Konami infatti non disponeva di librerie già pronte da utilizzare. Noi pensiamo che il N64 abbia molte possibilità che gli sviluppatori non hanno ancora scoperto.

MC: Che tecnica avete utilizzato per i movimenti dei giocatori e quanto tempo ci avete impiegato?
MA: Abbiamo usato la tecnologia del motion-capture, registrando circa trecento azioni di gioco. La persona che è stata filmata è un vero calciatore, non un professionista, ma uno studente universitario.

MC: Dove avete preso l'idea delle giocate extra?
MA: Fondamentalmente, il nostro scopo era quello di creare un gioco più realistico possibile. Ho pensato a diverse mosse, poi in una riunione con il team, che consta di dodici persone, le ho illustrate e abbiamo deciso quali inserire nel gioco. Le mosse fondamentali sono tratte da International Superstar Soccer e le nuove sono basate sul calcio reale. Non sono quindi presenti tiri miracolosi o giocate non realistiche.

MC: Quante mosse sono state progettate e quante poi sono state realmente inserite nel gioco?
MA: Abbiamo preparato 80 pagine di movimenti, circa 320 azioni. Ne abbiamo filmate circa 270, ma il totale di azioni presenti è inferiore alle 270.

MC: C'è qualche svantaggio nell'utilizzare la tecnica del motion-capture?
MA: Veramente no, anche se non è semplice cercare di produrre un titolo realistico sia nella



FOTO DI GRUPPO

Ecco il team di sviluppatori della Konami che ha realizzato la versione per Nintendo 64 di **J-League Perfect Striker**. Da sinistra a destra abbiamo: Katsuya Nagae, direttore e general manager; Yasuo Okuda, manager e direttore capo; Eiji Nakagawa, addetto all'intelligenza artificiale; Fumimasa Katakami, grafica e addetto al motion-capture.





realizzazione tecnica che nella struttura e giocabilità.

MC: Hai detto che era importante riuscire ad avere il controllo di tutto il team. Che tecnica avete utilizzato per raggiungere questo risultato?
MA: In un normale gioco di calcio, gli sviluppatori programmano semplicemente i movimenti dei difensori, centrocampisti e attaccanti che rimangono sempre nella loro zona di competenza. Ma per questo gioco, abbiamo utilizzato una tecnica differente. Per esempio, certi difensori si muoveranno sulle fasce, mentre c'è un interessante mix di centrocampisti, alcuni con attitudini offensive, altri con attitudini difensive. In generale, si ha una squadra con una notevole intelligenza artificiale.

MC: L'intelligenza artificiale è stata ripresa dalla versione per Super Nes, oppure è stata completamente rifatta?
MA: In generale abbiamo utilizzato le stesse routine della versione per Super Nes, anche se sono state aggiunte numerose varianti.

MC: Secondo noi il livello di difficoltà è leggermente basso. E' stato settato così per il mercato giapponese?
MA: Si, il livello di difficoltà era stato settato per il mercato giapponese. E' stato fatto in questo modo per rendere il titolo giocabile e divertente per la maggior parte dei videogiocatori, anche se potrebbe non soddisfare completamente i fanatici di calcio. Per la versione europea abbiamo intenzione di alzare notevolmente il livello di difficoltà.

MC: In cosa pensi che J-League Perfect Striker potrebbe essere migliorato?
MA: Per quello che riguarda la grafica, il passaggio tra un movimento e l'altro. Avevo già pensato di aggiungere ulteriori animazioni, ma avrebbero rallentato troppo il gioco. Per esempio, vorrei incorporare i pezzi mancanti tra il movimento di corsa e quello del calcio del pallone.

MC: Quali saranno le differenze tra la versione europea e quella giapponese?
MA: Ovviamente non useremo i team della J-League, ma squadre internazionali. Cercheremo poi di mantenere invariata anche la velocità, adattando le caratteristiche allo standard europeo. Per quanto riguarda la grafica, le schermate riguardanti le formazioni e le opzioni verranno completamente ridisegnate nel tentativo di dare al gioco un aspetto più realistico. Cercheremo inoltre di adattare il colore della pelle e dei capelli a seconda della nazione. Per il sonoro invece ci saranno alcuni cambiamenti e, anche se alcuni effetti verranno cancellati (in questo campo le decisioni vengono prese da Kazuhiko Uehara, general manager e direttore della sezione sonora), la maggior parte saranno inseriti nella versione finale. L'aggiunta del parlato, che ovviamente deve essere in inglese, è un lavoro abbastanza veloce, quindi penso che la versione europea sarà disponibile nei negozi tra non molto.

MC: Avete avuto qualche suggerimento da europei?
MA: Avevamo chiesto le informazioni basilari a Jon Sloan per la versione a 16-bit, quindi questa volta non abbiamo chiesto nulla a Londra o Francoforte. In precedenza, da Londra erano arrivati alcuni utili suggerimenti per i prodotti futuri, suggerimenti sfruttati in questo titolo.

MC: Gli stadi saranno basati su veri impianti europei, o si tratterà degli stessi presenti nella versione giapponese?
MA: Non utilizzeremo stadi reali, tuttavia inseriremo cinque diversi impianti che traggono ispirazione da quelli realmente esistenti.

MC: E' difficile evitare che la versione PAL abbia problemi di rallentamento?
MA: No, non è molto difficile, basta semplicemente aumentare la velocità dei calcoli.

MC: La versione PAL avrà delle bande laterali ai bordi dello schermo?
MA: Cercheremo di convertirlo a tutto schermo, evitando quindi la presenza di bordi nella parte superiore e inferiore.

MC: Sei sorpreso del fatto che altri programmatori non sono riusciti a raggiungere i livelli di International Superstar Soccer e di J-League Perfect Striker per quanto riguarda la giocabilità?
MA: Non siamo particolarmente sorpresi. Noi volevamo realizzare il migliore gioco di calcio, e penso che ci siamo riusciti. Questo team di sviluppatori è stato formato circa tre anni fa', e da quel momento abbiamo lavorato fondamentalmente solo a questa serie di giochi; è quindi difficile pensare che un nuovo gruppo di programmatori possa facilmente arrivare al livello che abbiamo raggiunto in questo periodo.

MC: Quali sono state le reazioni all'uscita di questo titolo in Giappone?
MA: La maggior parte delle persone interpellate pensano che si tratti di un buonissimo titolo. Siamo molto orgogliosi del gioco, e siamo felici che sia piaciuto alla gente.

MC: Avete già pianificato la produzione di un sequel su cartuccia oppure su 64DD?
MA: Non abbiamo ancora considerato l'opportunità di sviluppare giochi per 64DD, perché nessuno è ancora sicuro di questa tecnologia. Con questo non voglio però escludere tutte le possibilità per il futuro.

MC: In conclusione, J-League Perfect Striker sarebbe potuto essere sviluppato su altre macchine?
MA: Beh, mettiamola così, potremmo convertirlo, ma molte caratteristiche dovrebbero essere cancellate. Il Nintendo 64 era la miglior macchina a disposizione per la realizzazione di questo tipo di gioco di calcio.



PARLA IL PRESIDENTE!

Una volta intervistato il principale team di sviluppatori della Konami, non restava che sentire anche Mr. Kuniaki Kinoshita, il presidente della Konami Osaka che ci ha rivelato cosa pensa del Nintendo 64 quali sono i piani futuri della software house giapponese.

NOME:
Kuniaki Kinoshita

PROFESSIONE:
Presidente della KCEO [Konami Computer Entertainment Osaka]

ANNI DI LAVORO ALLA KONAMI:
16

GIOCHI PREFERITI DELLA KONAMI:
Policenauts & Goemon

GIOCHI PREFERITI IN GENERALE:
Space Invaders & Doom

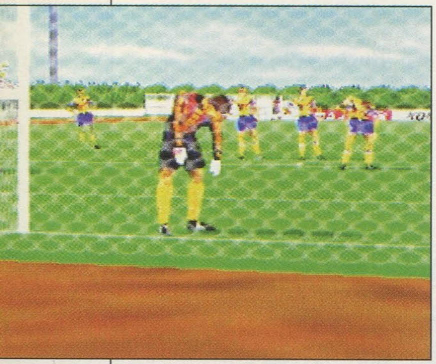
MC: Qual è stata l'impressione della Konami dopo il lancio del Nintendo 64?
KK: Sono circolate voci sul fatto che il Nintendo 64 non venda molto bene in Giappone, mentre sta vendendo bene in America. Non sono deluso per nulla dalla performance in Giappone, perché sono certo che ci sia un grande potenziale nel prossimo futuro, specialmente quando l'età media degli acquirenti scenderà sotto il livello medio dei possessori di Saturn e Playstation.

MEGA chat





MC: Qual è la sua personale impressione sul Nintendo 64?
KK: Sono rimasto particolarmente colpito e ispirato da Mario 64, ma per quello che riguarda gli altri giochi... l'incertezza pesa ancora. Personalmente penso che sarebbero potuti essere realizzati anche su piattaforme a 32-bit. questo può essere uno dei motivi per cui il Nintendo 64 non sta ottenendo grande successo in Giappone. Mario 64 è l'unico titolo degno di nota, e il nostro Goemon cercherà di competere con questo prodotto di casa Nintendo.



MC: Quanta priorità ha lo sviluppo di prodotti per Nintendo 64 rispetto a quello per altre console, alla Konami?
KK: Non stiamo producendo molti giochi per Saturn, al momento. Per quanto riguarda il KCEO (Konami Computer Entertainment Osaka), l'80% dello sviluppo è dedicato al Nintendo 64, il resto alla Playstation.

MC: Avete fiducia nella scelta della Nintendo di supportare ancora le cartucce?
KK: Senza svelare le mie idee sulla Nintendo, questo è un altro argomento, penso che le cartucce siano ancora un supporto forte. Non sono invece sicuro sul 64 DD, soprattutto perché non è ancora stato rivelato molto a proposito. Alcuni titoli, come J-League Perfect Striker, hanno bisogno di essere su cartuccia vista la velocità di risposta necessaria per il sonoro e per le voci digitalizzate. Quindi penso che attualmente le cartucce siano ancora adatte alla produzione di videogiochi.

MC: Vedremo Goemon 64 in versione europea?
KK: Visto che Goemon è una cartuccia di notevoli dimensioni (Si parla di 96 mega) è che è presente moltissimo testo in giapponese, è molto difficile da convertire. Sinceramente non abbiamo intenzione di realizzare altre versioni oltre a quella giapponese. Tuttavia, se dopo aver discusso con le nostre sedi estere, giungessimo alla conclusione che si potrebbero ottenere delle ottime vendite, potremmo anche valutare una eventuale conversione.

MC: Vedremo su Nintendo 64 conversione di classici quali Contra (noto anche come Probotector in Europa) e Castlevania?
KK: Abbiamo deciso di realizzare molti sequel di titoli che avevano riscosso un grande successo in passato, non posso rivelare altro.

MC: Verranno convertiti per Nintendo 64 anche i coin-op della Konami, GTi Club, per esempio?
KK: Non so ancora se GTi Club verrà convertito, anche se devo ammettere che ci piacerebbe sviluppare un gioco di guida per Nintendo 64. Penso comunque che GTi Club sia adatto al Nintendo 64 dato che, al contrario di Indy Car Racing e Formula One, si basa più sul divertimento che sulla simulazione.

MC: Verrà convertito Track & Field per il Nintendo 64 e, se la risposta è affermativa, si utilizzerà il 3D Stick?
KK: Personalmente mi piacerebbe realizzare questa conversione. Comunque, se lo realizzassimo, lo faremmo in contemporanea con qualche importante evento sportivo, le Olimpiadi, per fare un esempio. Non abbiamo particolari piani per l'utilizzo del 3D Stick, ma penso che sarebbe interessante usarlo per il lancio del disco.

MC: Cosa rende un gioco della Konami speciale?
KK: I prodotti della Konami sono realizzati accuratamente, non con trascuratezza. Più precisamente, il sonoro dei nostri giochi è praticamente imbattibile. La qualità delle nostre musiche è elevatissima, così come la grafica. Forse il settaggio del livello di difficoltà è leggermente alto, visto che alcuni nostri prodotti sono considerati molto difficili. Creare giochi di qualità è una cosa di cui la Konami va fiera. Considerando che i kit di sviluppo per il Nintendo 64 sono stati forniti solo lo scorso agosto, direi che il nostro team di sviluppatori ha svolto un ottimo lavoro.

MC: Quale sarà, secondo lei, l'evoluzione del mercato dei videogiochi nei prossimi anni?
KK: Non penso che apparirà nessun nuovo genere di gioco nei prossimi tre anni. Si cercherà di puntare molto sull'aspetto estetico dei giochi, sfruttando al massimo le nuove tecnologie. Non penso che si spenderanno molti soldi o si passeranno due o tre anni a sviluppare un prodotto. Un gioco infatti, dovrebbe essere facile e divertente da utilizzare. Vorrei che riuscissimo a creare un nuovo personaggio, oltre a Goemon. Pensando a quello che succederà tra tre anni, penso che la Sony, Sega e Nintendo potrebbero aver prodotto nuove macchine. C'è anche l'interessante sviluppo di Internet, che potrebbe permettere una nuova forma di gioco in gruppo; giocare contro qualcuno che non si conosce, magari a Doom, può essere veramente interessante.

MC: Hiroshi Yamauchi pensa che pochi giochi potranno arrivare al livello di Mario 64. Konami vuole riuscire a giungere a questi livelli e competere con questo genere di prodotti?
KK: Se non fossimo convinti di poter raggiungere i massimi livelli possibili su ogni macchina, probabilmente adesso non sarei qui seduto. Mi ricordo quando Yamauchi ha detto quelle parole, e molti programmatori vogliono che si rimangi questa affermazione. Gli sviluppatori vogliono quindi creare prodotti di quel livello e, ovviamente, tra questi ci siamo anche noi. Comunque ritengo che la Konami possa realizzare un gioco del genere.

MC: Cosa spera la Konami per il 64DD?
KK: Vorrei che la Nintendo riuscisse a venderlo a un prezzo ragionevole. Penso che il 64 DD possa servire a qualcosa di più che incrementare semplicemente la memoria. Si dovranno sviluppare due diversi generi di giochi. Non penso che avrà molto successo se gli sviluppatori penseranno solamente di realizzare prodotti di dimensioni maggiori.

QUALCHE CURIOSITÀ

(1) La Konami è stata fondata a Osaka il 21 Marzo 1969.
(2) Il nome Konami proviene da tre persone che hanno formato la compagnia (KO, NA, MI). Sfortunatamente, nessuno sembra ricordarsi chi siano questi tre personaggi.
(3) Alla Konami lavorano oltre 1500 persone; l'età media dei dipendenti è di 29,6 anni.
(4) Il centro tecnico della Konami situato a Tokyo, ha vinto il premio quale miglior costruzione giapponese del 1995.
(5) Il motto della Konami è "Riempire la vita quotidiana delle persone con allegria"
(6) L'anno di maggior successo economico per la Konami è stato il 1991, quando le vendite globali sono arrivate a 50.8 miliardi di Yen.
(7) La Konami ha esportato per la prima volta in America nel lontano 1979.
(8) La Konami ha ben 29 uffici sparsi in tutto il mondo.
(9) Il Motto del presidente della Konami, Kagemasa Kozuki è: "Le persone sono l'unica sorgente di brillantezza. Pensa in maniera cosmica".
(10) Konami ha recentemente iniziato a vendere oggetti che sfruttano le proprie licenze quali pigiami e pupazzi.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64


GAME STORE
FIRENZE - Via M. Fanti, 1/d r. - Tel. (055) 572824
FIRENZE - Via Baracca, 47 - Tel. (055) 434557 - Fax (055) 4368103
SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 055/582790
SEGA SATURN
SEGA SATURN
DISPONIBILE NINTENDO 64 + GAMES
GAMES PLAY STATION
BUBBLE BOBBLE 2
BUSHIDO BLADE
BUST A MOVE 2
CRASH BANDICOOT
DARK STALKER
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
EXCALIBUR 2555 AD
FIFA 97
FORMULA UNO
INTER, SUPER STAR SOCCER
MICROMACHINE V3
MORTAL KOMBAT TRILOGY
NFL 97
NHL 97
PANDEMONIUM
PETER SAMPRAS TENNIS
SIM CITY
TEKKEN 2
TIME COMANDO
TIME CRISIS
TOMB RAIDER
TOTAL NBA 97
WIPE OUT 2097
X MEN CHILDREN OF THE ATOM
SONY PLAY STATION
PlayStation
GAMES SATURN
ALIEN TRILOGY
DAYTONA CIRCUIT EDITION
DOOM
DRAGON HEART
FIFA 97
FIGHTING VIPERS
MANX T. T.
PGA 97
QUAKE
SEGA RALLY
SONIC 3D
STREET FIGHTER ZERO 2
TOMB RAIDER
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER 3
VIRTUAL ON
WORLD WIDE 97
PETER PAN
Via Priverno, 23
Latina - Tel. (0773) 691214
MORGANA
Via Dalmazia, 424
Pistoia - Tel. (0573) 903277
QUELLI CHE IL... GIOCO
Via Giotto, 18/A-B-C
Firenze - Tel. (055) 676975

Last Bronx

Last **Bronx** è apparso un anno fa in sala giochi grazie agli sforzi del dipartimento AM3. Il titolo era stato sviluppato su *hardware* Model 2, un fatto inusuale, considerando la predilezione di AM3 per le simulazioni sportive e automobilistiche (fa eccezione **Virtual On**, che tuttavia non è un vero e proprio *beat'em up*). Fino a oggi, infatti, il monopolio dei picchiaduro sembrava detenerlo l'AM2 di Yu Suzuki. La versione Saturn di **Last Bronx** è diretta da Mr. Abe, il medesimo *game designer* dell'originale da sala. Abe ritiene che la conversione sarà estremamente fedele al *coin-op*. Qui dobbiamo aprire una parentesi: fino a oggi Sega ha adottato due differenti approcci nel processo di trasposizione dei suoi picchiaduro da sala a Saturn. Il primo consiste nel privilegiare l'aspetto cosmetico utilizzando l'alta risoluzione. Il risultato sono immagini definite e ottimamente animate. Il limite consiste nella necessità di limitare (o escludere del tutto) effetti di illuminazione e *Gouraud shading*. L'esempio paradigmatico è **Virtua Fighter 2**. Il secondo approccio consiste nel creare scenari molto più complessi e realistici a discapito della grafica. La limitazione cosmetica si estrinseca con



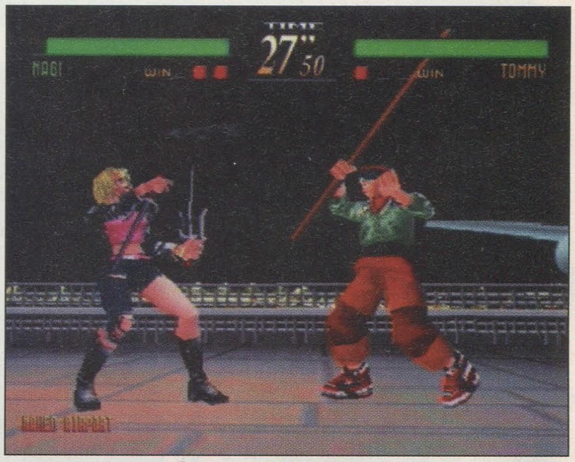


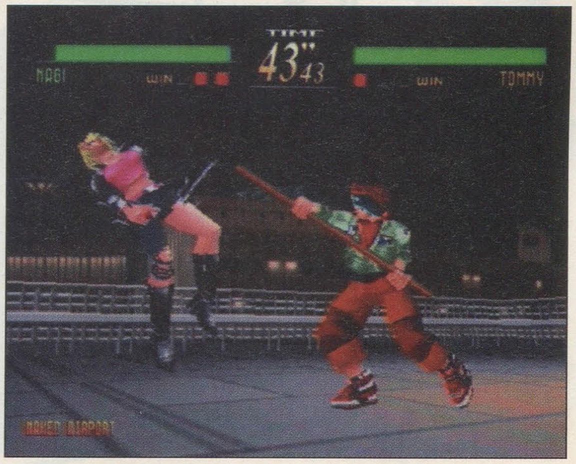
l'impiego di una risoluzione inferiore per problemi di memoria. L'esempio classico è **Fighting Vipers**, ma anche il recente **Fighters Megamix** è affetto dal medesimo inconveniente. Pro: possibilità di utilizzare effetti di illuminazione, *Gouraud* e animazioni fluide. Contro: figure poligonali più grezze e meno realistiche. Per **Last Bronx,** AM3 ha seguito il primo approccio. Presentato ufficialmente a Tokyo durante il Game Show, **Last Bronx** ha convinto anche i dubbiosi delle potenzialità di Saturn. Sebbene completo solo al 30%, il gioco promette di diventare il nuovo punto di riferimento dei picchiaduro Sega. Il numero di lottatori disponibili è otto, salvo eventuali combattenti segreti. I personaggi poligonali sono esperti nelle arti marziali cinesi. Uno dei livelli più famosi, Shibuya - una delle aree a più alta densità giovanile di Tokyo - è stato ricreato perfettamente sulla piattaforma casalinga. Gang da strada si combattono con furore nelle vie della città. Il titolo Sega ha generato addirittura una nuova moda nel quartiere di Shibuya. Girando per le vie di questa pittoresca e variopinta sezione della città si incontrano bizzarri personaggi agghindati come i lottatori del picchiaduro. O è forse il contrario? Gli altri scenari sono perfette riproposizioni poligonali di varie località della metropoli nipponica. Nel gioco possiamo affrontare una serie di avversari in combattimenti all'ultimo sangue che si svolgono per lo più di notte. Una delle peculiarità di **Last Bronx** consiste nella possibilità di utilizzare armi come *nunchaku* e bastoni durante gli scontri. Una seconda caratteristica interessante di **Last Bronx** consiste nel gioco di squadra. Come negli autentici combattimenti da strada, anche qui il giocatore ha la possibilità di entrare a far parte di un *team* prima degli incontri. Sono disponibili squadre di *skaters*, motociclisti, donne da strada, *rappers*, etc. I movimenti di autentici lottatori sono stati digitalizzati grazie alla tecnica del





La versione di Last Bronx presentata a Tokyo includeva solo tre scenari: Dark Rooftop, Naked Airport e Nightmare Island





SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**SEGA/AM3**
GENERE	**PICCHIADURO**
USCITA	**INIZIO ESTATE**



Nonostante alcuni voci di corridoio, i fondali di Last Bronx sono piatti e statici e non certo tridimensionali



Siamo ai livelli di Virtua Fighter 2, soprattutto dal punto di vista cosmetico

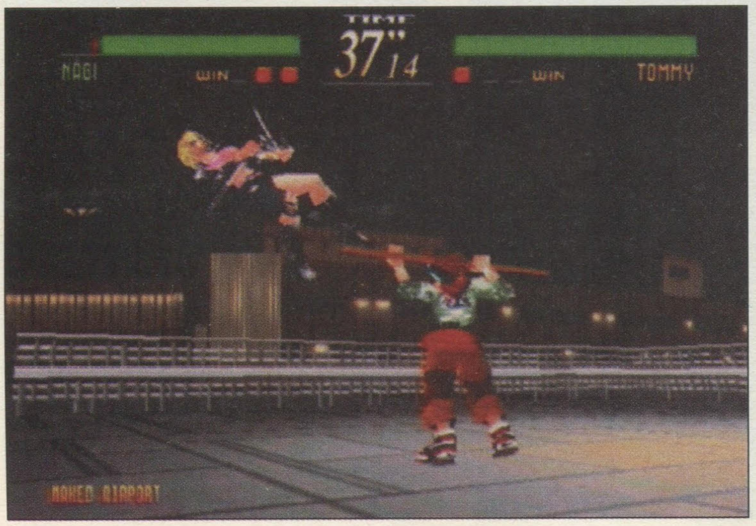


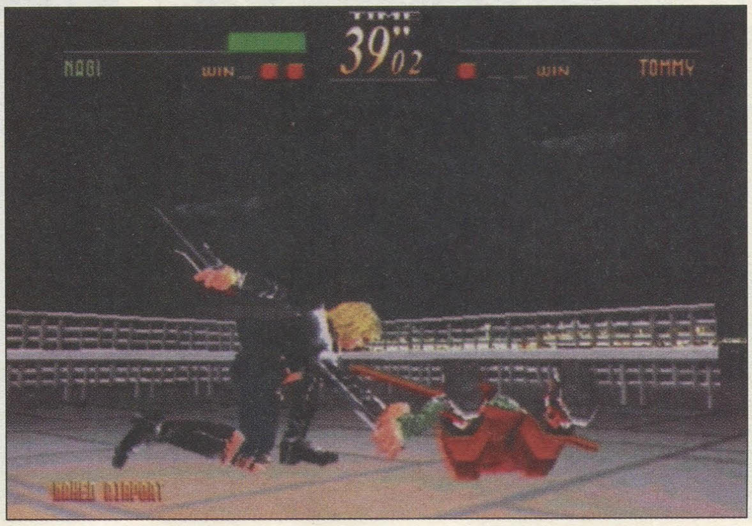
motion capture, che AM3 ha applicato anche a un pupazzo meccanico per ottenere mosse impossibili da performare "naturalmente". I personaggi hanno un aspetto sicuramente più definito delle "grezze" figure poligonali di **Fighting Vipers** o **Fighters Megamix**. Le animazioni si susseguono a un ritmo di sessanta quadri al secondo, il che è incredibile se si considera che i lottatori di **Last Bronx** presentano un numero di poligoni superiore a quello di **Virtua Fighter 2**. I personaggi sono riccamente definiti: nella trasposizione casalinga hanno perso poco a livello di realismo e fluidità, sebbene la versione Saturn presenti un numero di poligoni e *texture* inferiori all'originale. Nella versione presentata a Tokyo non erano presenti effetti di *light sourcing*, ma Abe ha dichiarato che è sua intenzione inserirli. Sarebbe davvero un bel colpo...





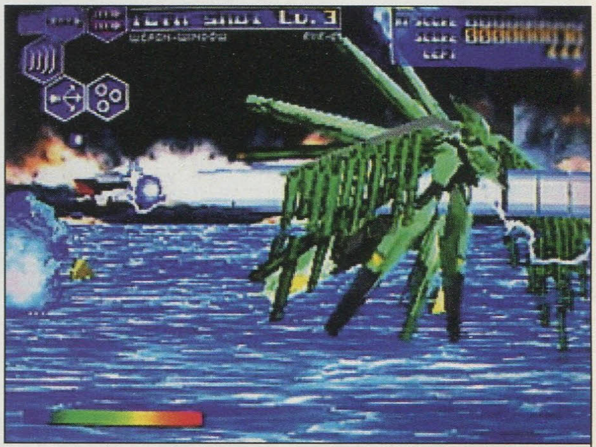






Thunderforce V

Sono passati più di quattro anni dall'ultima incarnazione di **ThunderForce**, una delle migliori serie *shoot'em up* della storia dei videogames. Il quarto episodio - noto anche come **Lightning Force** - era apparso su Megadrive riscuotendo un grande successo. Dopo un'attesa interminabile, lo sparatutto orizzontale arriva su Saturn con una veste grafica all'altezza delle potenzialità del 32-bit Sega. Va detto che Tecnosoft, cavalcando l'onda lunga del *retrogaming*, aveva proposto nella passata stagione i due volumi dei **Thunderforce Deluxe Pack**, accolti invero freddamente tanto dalla critica quanto dal pubblico (cogliamo l'occasione per segnalare agli estimatori delle raccolte dei classici l'imminente uscita del **Salamander Deluxe Pack Plus** di Konami che va ad aggiungersi al **Gradius Deluxe Pack**). La grande notizia è che potremo presto confrontarci con un prodotto inedito che ha tutte le carte in regola per diventare un nuovo paradigma, soppiantando i vari **Layers Section** (Taito) e **X2** (Team 17/Ocean). Il giocatore pilota un caccia eccezionalmente sofisticato, il Gauntlet, su scenari apocalittici infestati da ogni sorta di mostri bio-tecnologici. Dal punto di vista grafico, **ThunderForce V** miscela un *engine* grafico bidimensionale con elementi tridimensional-poligonali. Il gioco è stato presentato al Tokyo Toy Show in forma giocabile. Completo solo al 50%, il quinto episodio della saga vanta *sprites* di enormi dimensioni e una buona fluidità a livello di animazioni, anche se occasionali rallentamenti hanno l'effetto di penalizzare la giocabilità (ricordiamo, comunque, che si trattava di una versione largamente incompleta). I boss, renderizzati, sono il risultato dell'aggregazione di numerosi poligoni e si muovono con estrema agilità sullo schermo. L'azione è intensa e furiosa e il livello di difficoltà è elevatissimo come sempre. La cosmesi del gioco è magnificata da effetti speciali che si susseguono a ritmi serrati. Numerosi i livelli di parallasse che simulano la profondità. Come nei precedenti episodi, una delle caratteristiche più eclatanti di questo prodotto consiste nell'arsenale modulare delle navicelle: raccogliendo i numerosi *power-up* disseminati nei vari scenari è possibile implementare le armi sia in senso quantitativo (volume di fuoco) sia qualitativo (laser, pod rotanti, etc). **ThunderForce V** non è il primo sparatutto sviluppato da Tecnosoft per Saturn, ma è sicuramente il più atteso dalla comunità videoludica. Fino a oggi, la casa nipponica ha infatti pubblicato **Reverthion**, **Hyper Reverthion**, **Hyper Duel** e **Blast Wind** (recensito qualche mese fa col punteggio di 78%), senza per altro eguagliare i successi ottenuti su piattaforme meno potenti (leggi Megadrive). Il titolo sarà disponibile questa estate, quindi non perdete i prossimi numeri di MEGA Console se volete saperne di più.



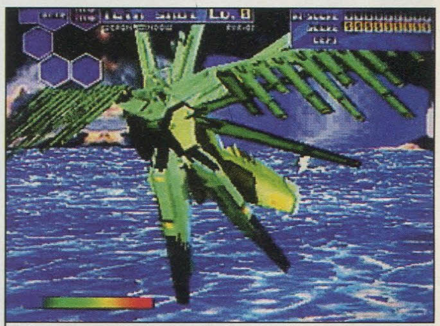
Ritroviamo enormi boss e fondali allucinanti in TF V











Che la forza del tuono sia con voi!





La colonna sonora rockeggiante è davvero il massimo!

SCHEDA

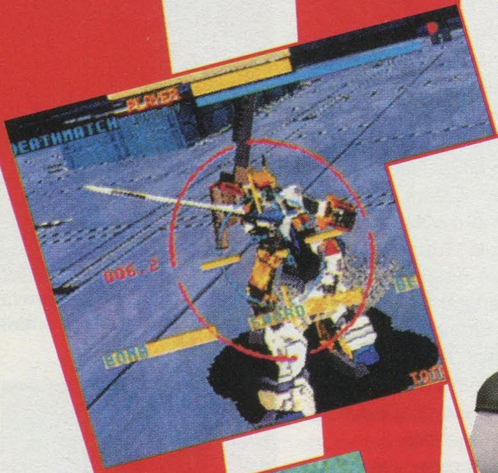
CASA PRODUTTRICE	TECNOSOFT
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	FINE GIUGNO

GAMES. MANIA

SEGASATURN

VENDITA SPECIALIZZATA IN SEGA SATURN

- SEGA SATURN
- SATURN JAP+V.F. REMEIX
- SATURN USA
- SATURN JAP BIANCO
- SATURN PAL
- JOYPAD ORIGINALE
- MEMORY BACK UP
- ADATTATORE UNIV.
- ADATTATORE 6 JOYPAD
- VIRTUAL GUN
- CAVO SCART
- JOYPAD TURBO
- ESPANSIONE RAM
- VOLANTE SATURN
- RIVISTA SATURN FAN
- JOYPAD NIGHTS
- DARK SAVIOR
- TETRIS PLUS
- FIGHTING VIPERS
- VIRTUAL ON
- DESTRUCTION DERBY
- DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
- LUNAR SILVER STAR
- CHRISTMAS NIGHTS
- VIRTUA COP 2
- SONIC EXTREME
- STREET FIGHTER ZERO 2
- MANX TT
- TOMB RAIDER
- HEART OF DARKNESS
- WORLDWIDE SOCCER 97
- BLAZING DRAGONS
- PROJECT OVERKILL
- IRON MAN











NINTENDO 64

- WAVE RACER
- W. G. 3D HOCKEY
- KILLER INSTICT GOLD
- STAR WARS
- MARIO KART 64
- J LEAGUE FOOTBALL
- SCART
- MEMORY CARD
- MARIO 64
- M.K. TRILOGY
- TUROK
- CRUIS'N USA
- W. PROJECT
- GOLF
- JOYPAD
- MODIFICHE

GIOCHI SEGA SATURN

- STORY OF THOR
- EURO 96
- NEED FOR SPEED
- VICTORY GOAL 96
- VIRTUAL FIGHTER II
- SEGA RALLY
- ROAD RASH
- SKELETON WARRIOS
- BLAM MACHINE HEAD
- EXHUMED
- REAL BOUT FATAL FURY
- CASPER
- AFTER BURNER 2
- SAMURAI SHODOWN III
- AREA 51
- TETRIS
- FIFA 97
- SCORCHER
- COMMAND AND CONQUER
- AMOK
- SONIC FIGHTER
- SONIC X - TREM
- THUNDER FORCE IV
- GUNDAM
- BACKU BACKU ANIMAL
- DRAGON BALL
- DISCWORLD PAL
- TRUE PINBALL
- WORLD HEROES PERFECT
- LOADED
- CHASE H.Q.
- PUZZLE BUBBLE 2X
- VIRTUA FIGHTER KIDS
- SUPER BOMBERMAN S
- STORY OF THOR II
- F1 CHALLENGE
- DECATHETE
- KING OF FIGHTER 95
- ULTIMATE M. KOMBAT 3
- VIRTUA COP
- VIRTUA COP+VIRTUA GUN
- WIPEOUT
- NIGHTS
- NIGHTS + JOYPAD NIGHTS
- WORMS
- FATAL FURY 3
- ALIEN TRILOGY
- VIRTUAL ON
- SAILOR MOON SUPER S PLUS

CHIAMA PER LE NOVITÀ E PER I TITOLI NON IN LISTINO

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA
PER ORDINI O INFORMAZIONI:

06/9111705

GAMES MANIA - VIA CATULLO,32/A - 00040 POMEZIA (RM)

I LOGHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

Ganbare Goemon 5

Goemon è uno dei personaggi più cari a Konami. Il simpatico *ninja* ha esordito nel lontano 1984 su una piattaforma a otto bit, il NES. Per oltre una decade, **Goemon** è apparso su differenti console. Le differenti incarnazioni sono state sistematicamente migliorate dal punto di vista cosmetico, ma la versione per Nintendo 64 - interamente poligonale - rappresenta un'autentica rivoluzione ludica. La trama: il Medioevo giapponese è stata un'epoca relativamente tranquilla e pacifica prima dell'apparizione sulle scene di Gogers My Stage, un ex-ballerino megalomane desideroso di ridurre in schiavitù l'intera nazione. Gogers riesce ad approntare un poderoso esercito di mercenari disposti a tutto pur di arricchirsi. Con la forza delle armi, comincia a espugnare un villaggio dopo l'altro. Goemon e i suoi amici decidono di intervenire in prima persona per porre fine alle pretese tiranniche del folle ballerino. Il team di temerari intraprende un avventuroso viaggio che culminerà presso la roccaforte del tarpano, prima del classico confronto finale. **Gambare Goemon 5** condivide l'aspetto cosmetico e strutturale del *best seller* **Super Mario 64**. Il nostro personaggio poligonale, riccamente definito, si muove liberamente in un ambiente a tre dimensioni. Le locazioni e i mondi che avevamo visitato nei precedenti episodi sono stati ridisegnati con l'ausilio di un *engine* interamente tridimensionale. All'inizio del gioco abbiamo la possibilità di selezionare Goemon oppure Ebisu Maru, il migliore amico del piccolo *ninja*. Nel corso dell'avventura potremo socializzare ed arricchire il nostro *party* improvvisato come nei più diffusi giochi di ruolo. Tutti i personaggi possono essere rimpiazzati temporaneamente da un gregario incontrato durante il cammino, nella fattispecie da Sasuke e Yae. In altri termini, è possibile allestire una squadra composta da quattro differenti personaggi. Ognuno di questi possiede abilità e caratteristiche peculiari, che verranno messe alla prova più volte nel corso del gioco. Selezionare il personaggio giusto al





Dopo l'orrida quarta prova sulla Playstation, Goemon cerca di rifarsi in un ambiente tutto poligonale...

















Un po' azione e un po' avventura, con vari dialoghi giapponesi: a quando una versione europea (o almeno americana)?

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	AZIONE
USCITA	ESTATE







Com'è nella tradizione della serie, aspettatevi da Goemon 5 miriadi di sottogiochi...

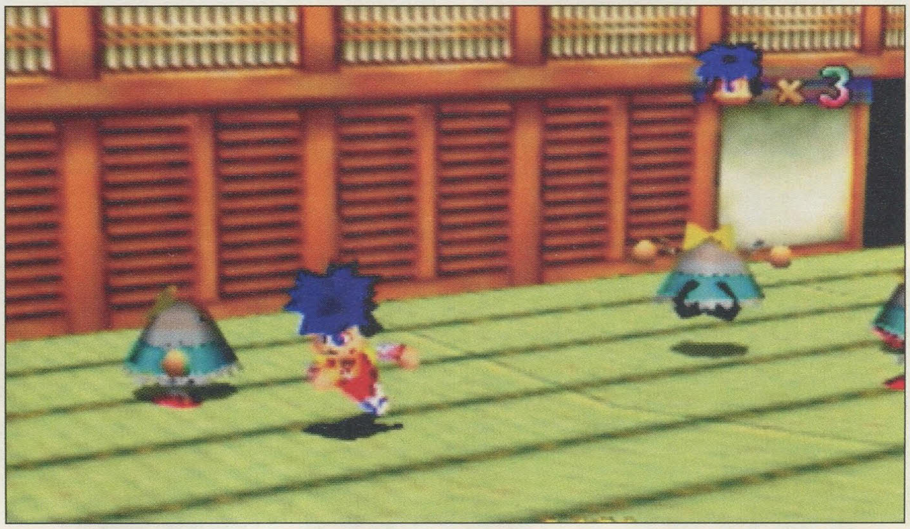


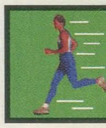


momento giusto è la chiave del gioco. Il *gameplay* di **Goemon** è analogo a quello di **Mario**. Attraverso il *controller* analogico potremo dirigere il nostro *alter ego* digitale negli spazi tridimensionali creati dalla fantasia dei programmatori Konami. E' possibile modificare l'inquadratura in tempo reale per cogliere dettagli differenti. La grafica è semplicemente spettacolare e i colori brillanti esaltano la *palette* di Nintendo 64. Nel corso dell'avventura, il nostro eroe potrà dialogare con differenti personaggi e raccogliere informazioni utili. Questa caratteristica - presente in tutti gli episodi della serie - viene esaltata dall'ambientazione tridimensionale che magnifica l'interazione. I dialoghi sono contrassegnati dal classico *humor* nipponico, che purtroppo la maggior parte degli occidentali non saranno in grado di cogliere. I dialoghi giocano un ruolo rilevante all'interno del gioco: l'avventura si sviluppa in modo differente a seconda del tipo di risposte fornite, a tutto vantaggio della longevità. **Goemon** miscela elementi propri delle avventure a momenti di frenesia pura. Non mancheranno realistici combattimenti. Il nostro eroe può usufruire di un gigantesco robot e menare pestoni a destra e manca. A bordo del *mech* ante-litteram la visuale diventa automaticamente soggettiva e possiamo partecipare a una sorta di competizione molto divertente. La quinta incarnazione di **Goemon** ha raccolto ampi consensi al Tokyo Game Show e, insieme a **Castlevania 3D**, rappresenta uno dei migliori titoli delle terze parti in via di sviluppo. Konami ha in cantiere altri cinque titoli per Nintendo 64. Un supporto di cui Nintendo abbisogna urgentemente...









Body Harvest

La DMA Design dopo i grandi successi sul Super Nintendo propone il suo RPG iperviolento anche per il massiccio N64. Per la serie: non avete mai giocato a nulla di simile! La storia è di quelle che invece abbiamo già sentito diverse volte. In un prossimo futuro la Terra verrà invasa da un popolo alieno che, più o meno come avviene con i sadici marziani di Tim Burton nel suo Mars Attacks, ha come unico scopo nella vita quello di saltellare allegramente da un pianeta all'altro per raderlo al suolo e decimare la sua popolazione. In questo simpatico scenario il vostro ruolo è quello di impersonare Adam Drake, che altri non è che l'unica speranza rimasta al nostro pianeta. L'eroe in questione intraprenderà quindi un viaggio a ritroso nel tempo per debellare sul nascere le prime colonie aliene sulla Terra. Prima tappa di questa burrascosa gita poco turistica è il 1916 ma a questa altre ne seguiranno e vi vedranno impegnati nel 1943 a Java, negli Stati Uniti nel 1955, in Siberia nel 1970 e, per finire in bellezza, arriverete fino a una città nipponica subacquea nel 2010, che altri non è che il "presente" di questo **Body Harvest**, in cui affronterete e, speriamo, sconfiggerete l'astronave madre aliena. Ogni livello è strutturato con un sistema gerarchico per cui dovrete affrontare prima di tutto gli alieni meno importanti per poi salire su su fino ad arrivare allo scontro finale con il grande capo: per la precisione si tratta di quattro sezioni. Avrete anche occasione di osservare l'organizzazione quasi industriale di questi esserini venuti da chissà dove perché se i più deboli hanno il compito di prendere gli uomini e cacciarli dalle loro case, si passa poi ad altri più potenti che li rapiscono fino a giungere ai capi che si difendono in vere e proprie prigioni-roccaforte. Ce n'è sicuramente da tenervi sulle spine per un bel pezzo. Durante ogni sezione avrete peculiari armi e mezzi a vostra disposizione per facilitarvi la missione e ognuno è influenzato dall'ambientazione in cui vi trovate ad operare. Passerete così da biplani a camion con la stessa facilità con cui salterete da una Harley ad un jet. Oltre però a tutta questa fase che vi vede impegnati a far sputar sangue agli alieni avete anche, come accennato sopra, una sezione RPG vera e propria per cui dovrete incontrare delle persone e raccogliere preziose ed indispensabili informazioni per il proseguo della vostra avventura. Riuscirete così a trovare veicoli segreti e armi particolarmente potenti ed in grado di semplificarvi di molto la vita. Inutile dirvi che se volete saperne di più non potete perdervi i prossimi numeri di Mega Console.

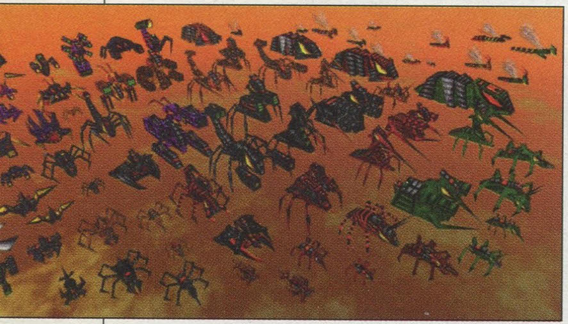
















SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO/DMA
GENERE	SPARATUTTO/RPG
USCITA	NON ANNUNCIATA

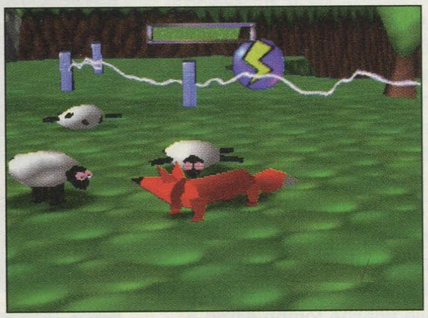
Silicon Valley

La trama e la struttura di **Silicon Valley** è discretamente particolare. Il nuovo prodotto della BMG Interactive infatti, è ambientato nel futuro, in un'epoca in cui gli scienziati sono riusciti a creare robot che sono in grado di evolversi migliorando le proprie caratteristiche e generando nuovi poteri. Per testare al meglio questi prototipi, viene costruita una immensa stazione spaziale che orbita intorno alla Terra, che risponde al nome di Silicon Valley. Un giorno, proprio nel bel mezzo di alcuni esperimenti, la stazione scompare nel nulla, per riapparire, altrettanto misteriosamente, dopo cento anni. A questo punto, per cercare di scoprire quello che è accaduto alla base, vengono assoldati due mercenari, Dan Danger e EVO, un nuovissimo modello di robot, evoluzione di quelli che si trovano all'interno della Silicon Valley. Arrivati nei pressi della stazione orbitante, la situazione sembra tranquilla ma, appena entrati al suo interno, accade uno strano evento. EVO infatti esplode in mille pezzi e, l'unica parte che rimane intatta, è la sua scatola nera. Il videogiocatore, proprio nei panni della scatola nera, deve riuscire a scoprire cosa è successo. Il problema principale, a questo punto, è che la piccola scatoletta ha una limitata capacità di movimento e non è in grado di difendersi contro i nemici più forti. EVO invece può riuscire a sconfiggere i robot di dimensioni ridotte, che assomigliano esteticamente a animali presenti sulla Terra, e entrare nel loro corpo per utilizzare i loro poteri speciali. Questo vuol dire che, se EVO uccide un topo, può utilizzare in seguito le caratteristiche del topo per riuscire a trovare e eliminare altri animali, indispensabili per risolvere tutti i trabocchetti e gli enigmi presenti nel gioco. Fondamentalmente si può dire che Silicon Valley è un'avventura/puzzle in cui EVO deve riuscire a trovare e sconfiggere determinati animali al fine di giungere al livello successivo. Per esempio, nel mondo ghiacciato, EVO si trova a dover spostare un gigantesco macigno. Per riuscire a muoverlo, EVO deve trovare e sconfiggere l'imperatore pinguino. Una volta entrato nel suo corpo, EVO riesce a comandare tutti i pinguini presenti e, proprio grazie al loro aiuto, lo spostamento del masso diventa una impresa abbastanza agevole. Altri enigmi invece sono leggermente più complessi, visto che richiedono anche di cambiare animale per essere risolti. In una sezione infatti si incontra un gregge di pecore e, a seconda di quello che si deve fare, si possono utilizzare una volpe, un cane e un montone. Se si sta controllando la volpe, le pecore scapperanno impaurite mentre con il cane si può riuscire a indirizzare il regge in una certa direzione. Infine, se le pecore sono circondate da tre montoni dall'aria particolarmente minacciosa, baste controllarne uno per riuscire a risolvere ogni problema. Nel suo viaggio Evo incontra dozzine di differenti robot che possono essere utili per terminare la sua missione. Oltre a quelli già citati, si segnalano per la loro particolarità un cane husky in grado di sciare, un cane volante, una volpe che può trasformarsi in un razzo o un orso grizzly che utilizza per muoversi un simpatico monociclo. Sembra quindi che la BMG Interactive stia producendo un titolo abbastanza originale che, da quello che siamo riusciti a vedere, è caratterizzato anche da una discreta realizzazione tecnica. Non ci resta quindi che attendere l'uscita, la cui data non è ancora stata ufficializzata, per poter valutare attentamente l'effettiva giocabilità di questo prodotto.







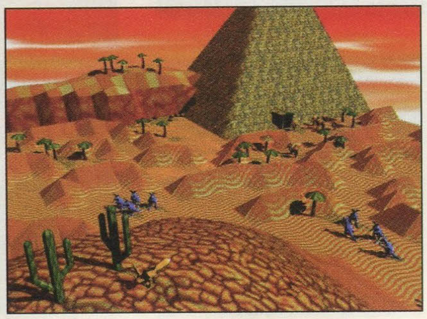










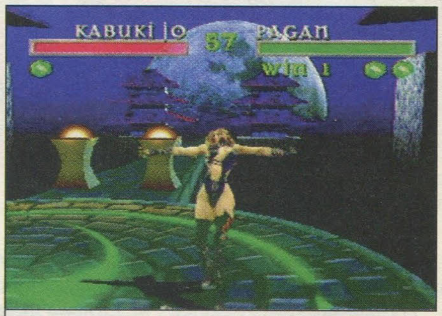


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	BMG INTERACTIVE
GENERE	ROMPICAPO
USCITA	NON ANNUNCIATA

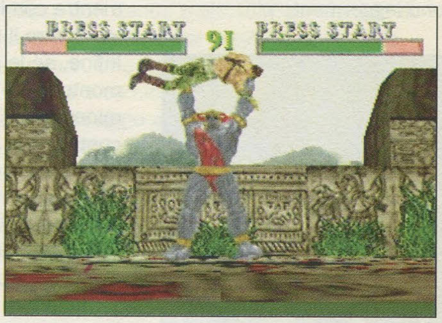
Wargods

Milioni di anni fa , un anziano viaggiatore spaziale stava trasportando un cargo di un prezioso materiale, chiamato Ore, attraverso l'universo. A causa di una serie di problemi, la navicella ha dovuto affrontare un atterraggio di emergenza e, ovviamente, tra tutti i pianeti disponibili nel sistema solare, è finita proprio sulla nostra amata Terra. La violenza dell'impatto ha portato alla distruzione dell'astronave e il prezioso contenuto si è disperso sul suolo terrestre. Da allora, qualunque essere umano entrato in contatto con l'Ore, è diventato un potentissimo guerriero praticamente invincibile. L'unico problema è che i WarGods (è questo il nome dei lottatori) hanno bisogno di rimanere a stretto contatto con l'Ore e, per riuscire a conquistare i pochi pezzi di questo minerale rimasti sulla Terra, combattono tra di loro per la sopravvivenza finale. E' questa in poche parole la trama di **WarGods**, nuovo prodotto targato Midway Home Entertainment per Nintendo 64. Non molto sorprendentemente, **WarGods** trae notevole ispirazione dal precedente successo di questa software house, il popolarissimo **Mortal Kombat**. La configurazione dei tasti è esattamente la stessa di **Mortal**, se escludiamo la presenza del tasto per eseguire le finte; il tasto A e il tasto B sono utilizzati per i pugni forti e deboli, mentre uno dei tasti C serve per i calci. Tutti i personaggi hanno poi a disposizione un'ampia selezione di mosse segrete, oltre alle ormai classiche mosse finali che possono essere eseguite dopo aver vinto il secondo round. Oltre ad avere differenti mosse speciali, che possono essere utilizzate in qualsiasi istante di gioco, ogni personaggio è dotato di un differente stile di combattimento. Personaggi come Voodoo e Pagan, piccoli e agili, passano la maggior parte del combattimento a muoversi velocemente nell'arena lanciando le armi che hanno a disposizione mentre altri pesanti lottatori, quali Tak e Kabuki-Jo, preferiscono utilizzare i pugni piuttosto che le palle di fuoco. Le maggiori differenze tra **WarGods** e **Mortal Kombat**, se escludiamo la natura tridimensionale della grafica di questo titolo, è la possibilità di schivare gli attacchi degli avversari. Premendo uno dei quattro tasti C (quello più in basso) il personaggio può muoversi ovunque all'interno dell'arena virtuale. Purtroppo non è possibile difendersi quando si sta utilizzando questo tipo di movimento, lasciando quindi il personaggio indifeso e pronto a subire qualsiasi tipo di attacco dall'avversario. Tutte le battaglie sono combattute in ambienti totalmente tridimensionali che riproducono le caratteristiche dei personaggi presenti; si passa quindi dalle antiche tombe egizie a ombrose giungle, oltre a foreste e arene romane. L'azione è vista attraverso una telecamera sempre in movimento che si sposta nell'arena zoomando verso i lottatori quando si stanno eseguendo attacchi corpo a corpo o allontanandosi se si utilizzano mosse speciali. Anche se mancano ancora molti particolari (ci sono ancora alcuni problemi, soprattutto con i colori e con le texture), da quello che abbiamo potuto vedere si tratta di un prodotto interessante; non ci resta quindi che aspettare e scoprire se la Midway sarà in grado di replicare il successo già ottenuto con la saga di **Mortal Kombat**.



Dopo aver vinto un combattimento, Pagan esegue una interessantissima danza. Che ragazza!

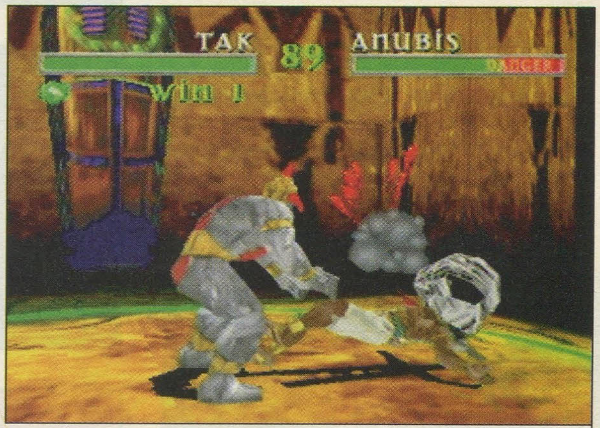


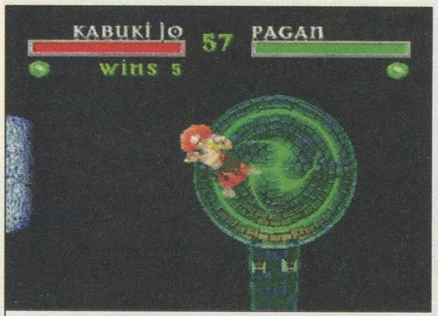




Il bastone di combattimento di Anubis può lanciare una serie di fulmini utili per friggere i nemici







Dopo aver vinto due round, i WarGods possono spedire gli avversari in cielo colpendoli con un potentissimo uppercut

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	NON ANNUNCIATA



Essendo una statua di pietra, Tak ha la capacità di generare giganteschi massi e lanciarli contro gli avversari



Vallah può catturare i suoi nemici nelle fauci di un teschio di drago per poi colpirli senza pietà mentre tentano invano di scappare



Come Pagan, anche Ahau Kin è in grado di intrappolare i suoi avversari. Rispetto all'avversario, preferisce però utilizzare una bolla infuocata



Uno dei colpi preferiti di Kabuki-Jo consiste nell'accendere un fuoco sotto i piedi dell'avversario



Per immobilizzare altri lottatori, Pagan può catturarli all'interno di una ruota composta da scheletri verdi



Kabuki-Jo ha sempre a sua disposizione un pericoloso bastone da combattimento rosso



Utilizzando i suoi poteri oscuri, Voodoo può evocare pipistrelli vampiri e mandarli a succhiare il sangue agli avversari

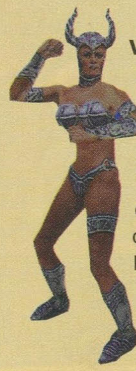
I Lottatori



KABUKI-JO
Un tempo grande condottiero militare, Kabuki-Jo è diventato pazzo una volta entrato a contatto con il mistico Ore. Dopo aver massacrato le sue truppe con inumana violenza, ha deciso di continuare a combattere per soddisfare la sua sete di violenza.



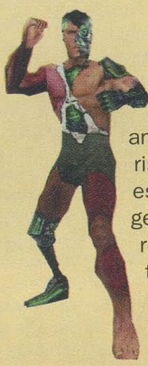
VOODOO
Malgrado sia stato bruciato vivo da uomini primitivi, terrorizzati dalle sue potenzialità magiche, Voodoo è tornato in vita una volta che il suo corpo è entrato in contatto con il magico Ore.



VALLAH
Regina di un misterioso reame ghiacciato, Vallah è entrata casualmente in contatto con l'Ore quando lo ha colpito con la sua spada. Ora, si è unita agli altri WarGods per conquistare il prezioso minerale.



WARHEAD
Nel tentativo di creare il soldato perfetto, gli scienziati terresti hanno iniettato nel corpo di Warhead una sostanza derivata dall'Ore. Purtroppo, tutto quello che sono riusciti a ottenere è una incontrollabile arma con una passione per la distruzione.



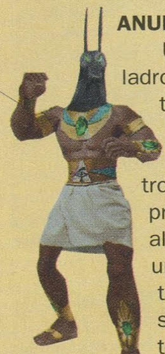
CY-5
Come Warhead, anche CY-5 è il risultato di un esperimento genetico realizzato nel tentativo di creare l'arma definitiva. Dopo aver ucciso i suoi creatori, CY-5 continua la sua guerra personale per conquistare l'Ore.



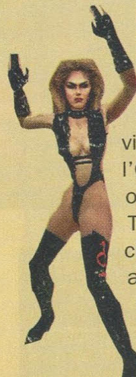
AHAU KIN
Dopo aver mandato centinaia di schiavi a morte certa, nel tentativo di trovare traccia dell'Ore, Ahau Kin è riuscito finalmente a recuperare una parte del minerale. Ora il suo unico scopo è quello di sconfiggere gli altri WarGods per conquistare il prezioso Ore.



TAK
Un tempo statua di pietra, Tak è diventato vivo una quando dei maghi hanno nascosto una parte dell'Ore all'interno del suo corpo. Da allora, tutto quello che vuole è riuscire a trovare altre parti del prezioso metallo.



ANUBIS
Un tempo ladro nelle tombe egizie, Anubis ha trovato l'Ore proprio all'interno di una antica tomba. Ora si è trasformato in un violentissimo combattente pronto a tutto pur di sconfiggere gli altri WarGods.



PAGAN
Pagan ha passato tutta la sua vita a studiare l'Ore e i suoi oscuri poteri. Tuttavia, ora che anche gli altri lottatori stanno cercando di conquistare il minerale, deve combattere per riuscire a sconfiggerli.



MAXIMUS
Un tempo formidabile gladiatore, Maximum ha rubato un frammento dell'Ore dopo aver scoperto gli incredibili poteri di questo misterioso minerale. Ora, più forte che mai, si prepara a sfidare tutti gli altri WarGods.

Top Skater

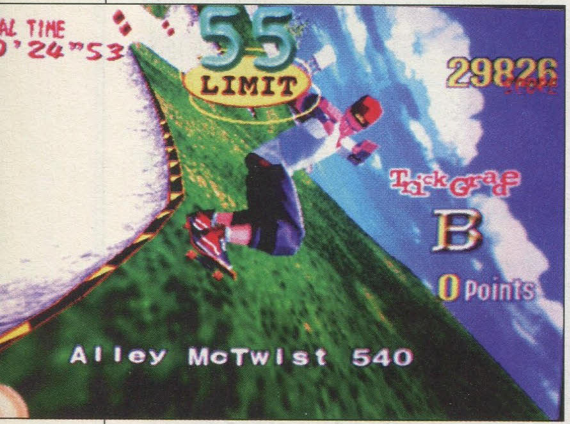
Negli ultimi tre anni, le simulazioni di sci, *snow-board* e *jet-ski* sono apparse sempre più frequentemente nelle sale giochi giapponesi. A livello di *gameplay* e meccanica, il nuovo gioco AM3 sviluppato su hardware Model 2, può essere ricondotto a questo nuovo sottobosco ludico. Al pari di **Alpine Racer** di Namco, il cabinato include un metodo di interfaccia meccanico, nella fattispecie una sorta di *skateboard* munito di sensori. Inclinandosi a destra e a sinistra, il personaggio che controlliamo sullo schermo eseguirà corrispondenti movimenti. L'obiettivo è semplice: accrescere l'istanza simulativa, il grado di coinvolgimento e realismo. Anche Konami si sta muovendo in questo direzione: il nuovo cabinato di **Hang-Pilot** (vedi speciale AOU pubblicato sul numero scorso) monta addirittura una sorta di aliante. Dopo l'originale **Wave Runner** (Sega, AM1), tocca ora a **Top Skater**. Il simulatore di *skateboard* rappresenta un notevole passo in avanti rispetto ai suoi, seppure illustri predecessori (vedi **720°** di Atari, che sarà presto incluso in una *collection* di *retrogames* per Saturn e PlayStation) dai quali si discosta per la possibilità di performare degli spettacolari salti. Esercitando una pressione sulla parte posteriore dello *skateboard*, il nostro alter ego compie un prodigioso balzo in avanti che gli permette di evitare ostacoli e guadagnare punti. Lo scopo del gioco non è tanto quello di sfidare e possibilmente battere in velocità un certo numero di avversari: il vero obiettivo di **Top Skater** è effettuare le più funamboliche acrobazie con la tavola. In questo senso, il nuovo titolo di AM3 è assimilabile a **Wave Runner** o anche a una sezione di **Wave Race** per Nintendo 64 e segna anche un ritorno alle origini (vedi il citato **720°**). Il gioco include due differenti tracciati: principiante (*Skater*) e avanzato (*StuntTracker*). Sono disponibili un grande numero di *power-up* e *booster*, utili per migliorare le proprie prestazioni in gara. Sono disponibili ben sei differenti personaggi che si ispirano nel *design* ai combattenti di **Last Bronx**, il che appare tutt'altro che sorprendente se si pensa che il medesimo *team* grafico ha lavorato a entrambi i titoli. **Top Skater** include un grande numero di sponsorizzazioni digitali:



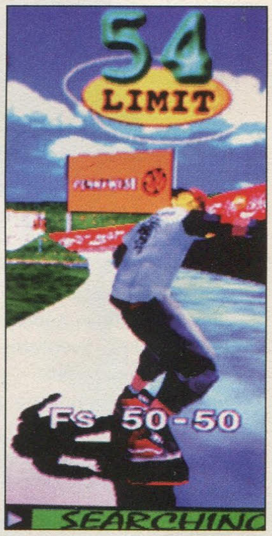
Come in Wave Runner, il giocatore ha la possibilità di performare spettacolari acrobazie che vengono premiate con secondi-bonus



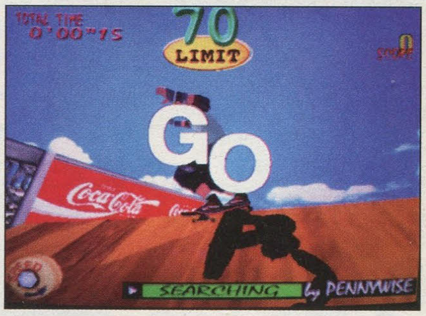


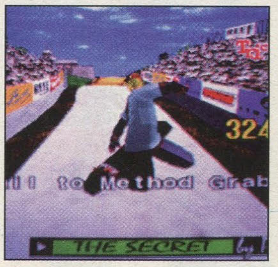








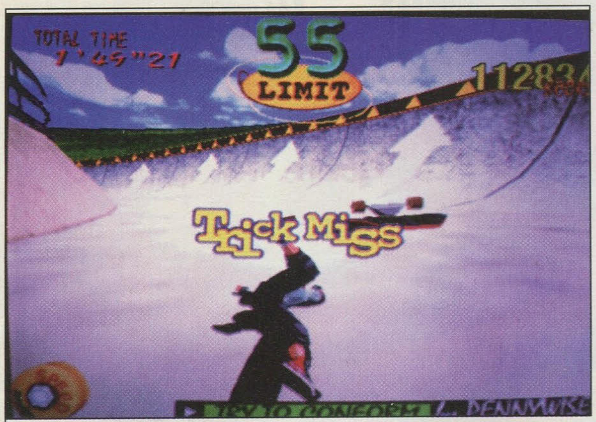






SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/AM3
GENERE	AZIONE
USCITA	IMMINENTE



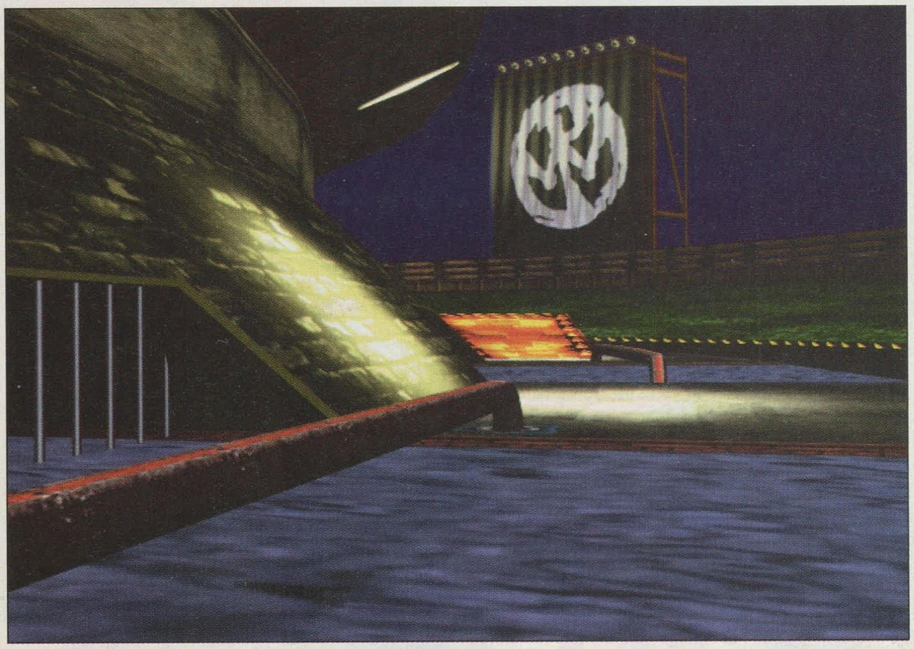
L'interazione con i fondali è totale: muri, rampe e scale sono solo alcuni degli elementi dell'ambiente virtuale con i quali possiamo confrontarci



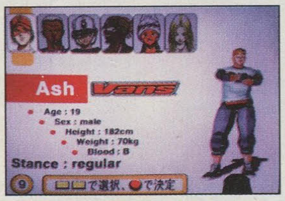




L'animazione è molto fluida e il gioco risulta immediatamente coinvolgente







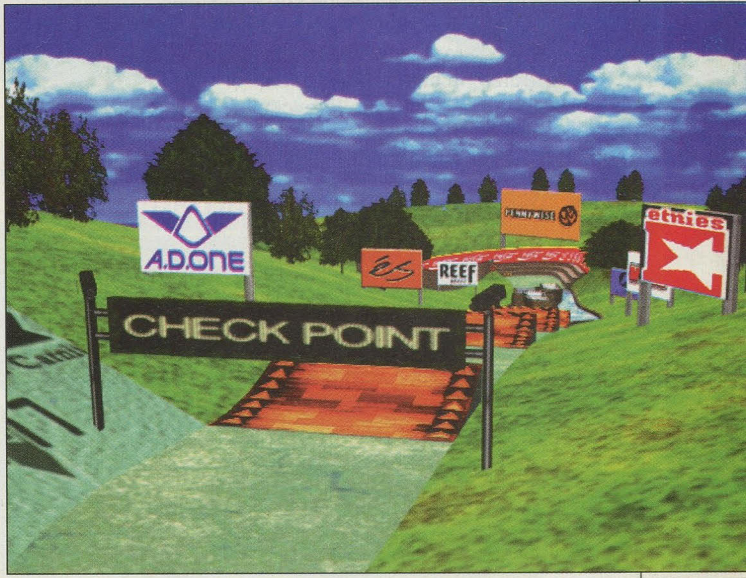


tutti i personaggi "indossano" scarpe di una marca molto popolare tra gli *skaters*. Inoltre, il logo elettronico di Coca Cola (sponsor ufficiale dei campionati nipponici di *skateboard*), appare più volte nel corso del gioco. La colonna sonora è un collage di musica dal vivo, il che contribuisce a dare al gioco un'atmosfera del tutto particolare. *Pennywise*, una punk band californiana molto popolare tra gli *skaters*, ha composto un paio di brani del *soundtrack*. **Top Skater** è un gioco relativamente semplice basato su un *concept* originale. Il gioco si distingue in positivo per la meccanica di gioco: la competizione *free-style* opposta alla convenzionale gara di velocità contro il tempo, il che dà al giocatore una certa libertà di manovra, segna uno stacco netto rispetto a molti prodotti simili. Il gioco, basato su Model 2, è previsto in sala per giugno. La versione Saturn è stata annunciata per il prossimo Natale.











Blast Dozer

In un panorama videoludico tempestato di beat'em up e racing game, appiattito dagli infiniti remake di **Doom** ed annichilito da una pletora di giochi insignificanti e noiosi (per dirla alla Hiroshi Yamauchi), Nintendo 64 si distingue certamente per la sua prematura tendenza ad accogliere prodotti dal concept originale. Mentre console come PlayStation e Saturn hanno vissuto i loro primi anni di vita sotto la spinta dei "soliti giochi", il mostro a 64-bit di Nintendo ha, da subito, offerto ai suoi fedeli possessori prodotti di qualità ineccepibile e dal concept, molto spesso, innovativo. Se si escludono i deludenti **Killer Instinct** (deludente in termini di evoluzione rispetto alla massa) e **Cruis'n USA**, l'offerta Nintendo può vantare il platform game più evoluto del momento (**Super Mario 64**), il racing game più originale (**Waverace 64**), il migliore shoot'em up in soggettiva (ovviamente **Turok**), il non plus ultra delle simulazioni calcistiche (**Perfect Striker**) nonché le rielaborazioni tridimensionali di grandi classici come **Mario Kart** e **Pilotwings.** Sono troppo euforico ed ottimista? Non credo. Guardate ad esempio questo **Blast Dozer** (**Blast Corps** in USA) di Rare, probabilmente uno dei giochi più bizzarri, originali e divertenti degli ultimi anni e che non a caso arricchisce la sola softeca di Nintendo 64.

THE GAME OF YOUR LIFE

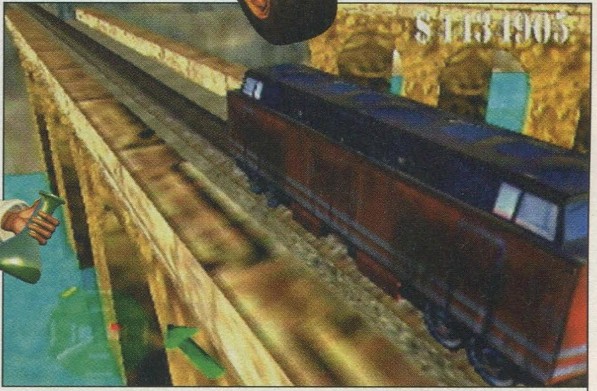
Blast Dozer sfugge da ogni descrizione generica: non è un racing game, un puzzle game, un gioco di strategia o di esplorazione. E' tutte queste cose insieme e nessuna di esse. Se trovate scritto alla voce "genere" la parola *azione* è solo perché non esiste un termine prestabilito per definire questo titolo. Non c'è presunzione di realismo in **Blast Dozer**. Ogni missione è imperniata sul divertimento puro, ogni suo livello trasuda spirito creativo ed intelligenza. Basta considerare la semplice trama per rendersi conto di quanto sia temerario il concept di **Blast Dozer**. Un camion carico di esplosivo nucleare avanza minaccioso verso centri abitati. La sua rotta non può essere deviata, il suo moto non può esse fermato. Basta una minima collisione con qualsiasi struttura per cancellare il pianeta dal sistema solare. L'unica alternativa alla catastrofe è la catastrofe stessa: distruggere tutto ciò che intralcia il



SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO/RARE
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

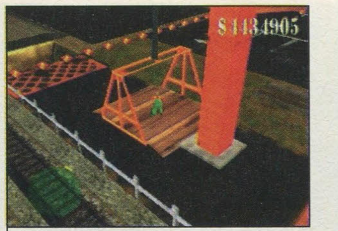






Il treno può servirvi per trasportare alcuni dei vostri veicoli





Faccio una cosa: prendo l'ascensore!



Una paesaggio lunare di Blast Dozer...



Blast Dozer: distruzione innanzitutto

cammino del mezzo impazzito, siano essi grattacieli, villette, interi quartieri, raffinerie di petrolio o stazioni ferroviarie. Non c'è spazio per le esitazioni ed i tentennamenti, un piccolo errore può tramutarsi in tragedia. A questo punto sarà la vostra intelligenza, la vostra bravura ed il vostro intuito a guidarvi in una serie di missioni con "licenza di demolire".

PRIMO COMANDAMENTO: DEVASTARE TUTTO!

Esistono numerosi mezzi per ripulire le aree d'intralcio, ognuno caratterizzato da diverse abilità e da un diverso sistema di controllo. Ogni missione mette a disposizione solo alcuni di essi e sarà compito del giocatore impiegarli nella maniera più efficace. Altri livelli, invece, prevedono un solo mezzo e sono strutturati in modo da sfruttarne le peculiari caratteristiche. Impratichirsi nell'uso di alcuni di essi non è cosa facile, ma la maggior parte offre un connubio di potenza e facilità d'uso ottimale, a vantaggio del "blastamento" totale. In particolare, gli otto mezzi principali si distinguono per il diverso modo e la diversa potenza con cui abbattono le varie strutture. Il J-Bomb, una sorta di mech equipaggiato di jet-pack, può lanciarsi sui palazzi dall'alto, annientandoli in un attimo mentre i suoi colleghi appiedati, Thunder Fist e Cyclone Suit, possono polverizzare ogni cosa si trovi sul loro cammino a suon di capriole e pugni devastanti. Oltre ai mezzi robotici ne esistono di più "tradizionali" come il Ramdozer (una ruspa cingolata capace di "appiattire" qualsiasi costruzione semplicemente passandoci sopra) ed il divertentissimo Backlash capace di abbattere palazzi di media grandezza derapandoci sopra. Oltre alle macchine da demolizione, alcuni stage mettono a disposizione mezzi di trasporto puri e semplici, indispensabili per portare a termine le missioni. Si va dal treno merci alla gru (sui quali è possibile caricare qualsiasi altro mezzo per trasportarlo da un luogo all'altro), dalla macchina della polizia (con tanto di sirene e lampeggianti) al furgone nero con banda rossa della famosa serie *A-Team* passando per il bolide rosso e bianco del telefilm *Starsky&Hutch* (mitico il motivetto anni settanta attivabile usando il tasto dorsale destro del controller). Insomma una vera collezione di "attrezzi del mestiere" con cui dare sfogo alle più represse fantasie distruttive.

POTERE POLIGONALE

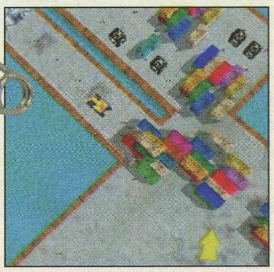
Come il resto della produzione per Nintendo 64, anche **Blast Dozer** fa largo uso delle potenzialità dell'hardware made in Silicon Graphics. I terreni sono ricoperti di ottime texture, ora erbose, sabbiose o di cemento, ammorbidite dal mip-mapping, arrotondate dall'anti-aliasing e spesso impreziosite dai segni delle derapate dei mezzi da demolizione. Il pop-up non esiste, la fluidità è pressoché stabile sui 30 fps. Gli effetti metallici e di trasparenza abbondano tanto sui mech quanto sulle superfici acquose ribadendo l'abilità di Nintendo 64 nel gestire con disarmante facilità cotanto splendore visivo. Le frequenti esplosioni, coloratissime ed "enormi", danno il giusto senso di potenza demolitrice e non appesantiscono minimamente il processore. Il numero di poligoni su schermo non sconvolge più di tanto, ma le ottime texture (in verità l'unico aspetto che Nintendo 64 ha dimostrato di padroneggiare meglio delle altre console) nonché la visuale ravvicinata, nascondono questo inconveniente. L'accompagnamento sonoro, oltre ad annoverare pregevoli effetti campionati "esplosivi", presenta allegri motivetti country in delizioso contrasto con la natura "violenta" del gioco.

LEVEL DESIGN

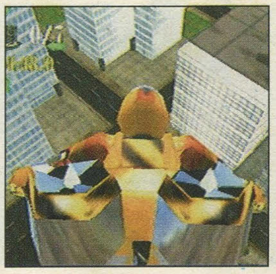
Il gioco comincia con una serie di piccole e semplici missioni che guidano il giocatore nell'apprendimento del funzionamento di ogni singolo mezzo e dell'uso degli elementi del paesaggio a proprio vantaggio. Una freccia indica la direzione da seguire per incontrare le costruzioni indesiderate, aggiornandosi di volta in volta per segnalare quella più prossima al camion nucleare. Risolto un livello, sarà necessario rivisitarlo (stavolta senza l'assillo del tempo limite) per ripulire definitivamente l'area scovando una serie di obiettivi secondari che daranno poi l'accesso a quadri bonus o alla semplice assegnazione di un punteggio maggiore. In ogni livello, infatti, è necessario liberare un certo numero di civili (semplicemente abbattendo i palazzi in cui si nascondono), attivare i 100 RDU (Radar Dispersal Units, dei piccoli segnalatori luminosi sparsi per tutta l'area di gioco), scovare eventuali postazioni radar che daranno l'accesso a quadri bonus nonché, eventualmente, contattare un certo numero di scienziati (sono solo 6 sparsi per gli oltre 60 livelli di gioco) senza i quali non è possibile godersi l'*ending-sequence* ed altre cosucce extra che evito di svelarvi. L'alternarsi delle missioni, inoltre, non è prestabilito. Queste sono accessibili attraverso una mappa a ragnatela che, di volta in volta, si espande e si dirama in tutte le direzioni offrendo così percorsi alternativi diretti a missioni sempre più complesse o a semplici sottogiochi. Questi ultimi, in particolare, sono alquanto graditi e divertenti: alcuni sono dei semplici tracciati chiusi da percorrere il più velocemente possibile per un certo numero di giri (praticamente una specie di **Micro Machines**), altri sono delle vere e proprie missioni alla **Pilotwings 64**



La giocabilità e la longevità sono il punto forte di *Blast Dozer*. Tutto il resto ha un valore puramente accidentale. La cura e l'intelligenza dimostrata da Rare nel design delle varie missioni del gioco è pari solo alla sua abilità nell'aver indovinato un concept tanto originale e coinvolgente. Come per le ciliegie, una partita a *Blast Dozer* tira l'altra e smettere di giocare può diventare impossibile soprattutto dopo aver scovato quel radar nascosto che apre la via a nuovi e succosi livelli. Se con *Turok* il Dream Team di Nintendo ha dimostrato il suo valore, con questo *Blast Dozer* Rare ha dimostrato di essere la software house più geniale... almeno per ora.











in cui dovremo svolazzare col J-Bomb nel tentativo di atterrare su pedane mobili o enormi sfere che fanno buon uso delle bellissime texture metalliche oramai onnipresenti in qualsiasi prodotto per Nintendo 64. Ma ciò che più sorprende del level design in **Blast Dozer** è l'abilità con cui Rare è riuscita a caratterizzare ogni singola missione con logiche di gioco e situazioni assolutamente peculiari e che mai si reincontrano in più di due stage. Considerato il numero elevatissimo dei livelli, questa attenzione per la varietà non può non essere guardata con ammirazione. E ancora. Mentre nei primi, facili livelli è possibile risolvere le missioni con ampi margini di errore e combinando a piacimento l'uso di mezzi diversi, quelli più avanzati sono strutturati in modo da non consentire il minimo errore con ogni ostacolo posto esattamente nel punto in cui il giocatore non lo vorrebbe. Tanto elaborata ed intricata è la struttura di questi livelli che si può quasi sentire il designer sghignazzare mentre decide di mettere quel dannato masso proprio in quel dannato punto o assegnarvi il mezzo apparentemente meno adatto per abbattere quella solida sequenza di grattaceli in cemento armato.

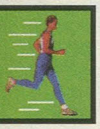


Non si attraversa col rosso! Vale anche per pedoni di altezza superiore ai 10 metri!



Comunicazioni dalla regia...

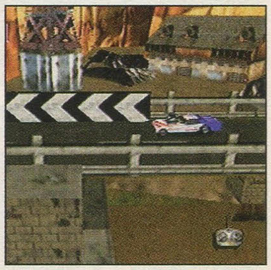




VI RACCONTO UNA STORIA...

Per meglio descrivere il look&feel di **Blast Dozer** non c'è cosa migliore che raccontare lo svolgersi di una missione tipo. Immaginate: siete sul vostro fidato J-Bomb, il camion è a pochi metri davanti a voi, diretto verso una fattoria. Non perdete tempo, seguite la freccia e vi abbattete senza pietà su steccati, ranch e capannoni... la fattoria non c'è più. Prendete quota per controllare che tutto sia a posto (dall'alto è più facile) e notate una linea ferroviaria poche centinaia di metri più avanti. Non potete distruggerla ed il camion non ha intenzione di scavalcala senza esplodere all'istante. Vi guardate intorno, cercate qualcosa che possa fare al caso vostro. Niente. Il panico sale mentre la musica aumenta di ritmo ed il carico nucleare si approssima alle rotaie. Prendete fiato e seguite la linea ferroviaria fino dietro una collina. Eccolo! Un treno merci staziona in prossimità del tunnel che attraversa il piccolo ammasso di terra: sulla sua piattaforma, dietro la locomotrice, è parcheggiata una vettura rossa con banda bianca. Vi precipitate al suolo, scendete dal mech e salite sulla motrice. Una rapida occhiata al radar mostra il camion ad una decina di metri dal passaggio a livello soprelevato. Accelerate, raggiungete subito la velocità massima, attraversate la galleria e raggiungete il punto designato in cui far corrispondere la piattaforma del treno col passaggio a livello. Il carico nucleare arranca mentre sale la prima rampa. Scendete dal treno e vi mettete alla guida della vettura rossa per tornare al J-Bomb che è ancora lì dove l'avete lasciato. Arrestate la macchina ai suoi piedi e montate sul mech. BOOM! I razzi esplodono e siete già a cento metri dal suolo. Potete vedere il camion attraversare illeso le rotaie mentre vi date una pacca sulla spalla. Bravi, avete evitato la catastrofe, ma non è ancora finita. Un gruppo di grattaceli è nel punto "sbagliato". Li demolite in un secondo. E' stato facile, molto facile... pure troppo. Vi crogiolate nella vostra presunta prontezza ed abilità. Il tempo passa, il mezzo impazzito avanza. Lo precedete per controllare che il resto del tragitto sia privo di ostacoli... e scoprite un fiume che lo attraversa proprio lì, a pochi metri. Evidentemente non è ancora finita. Bisogna tappare un altro "buco". Sorvolate la zona verso est alla ricerca di una probabile chiatta. Niente. Mentre tornate sui vostri passi, per controllare la zona ovest, una voce gracchiante vi grida di sbrigarvi mentre una sirena vi confonde le idee. Il camion è già arrivato sull'argine del fiume ed è pronto a farsi un bagnetto "esplosivo". Date gas, raggiungete subito l'altro capo del fiume dove trovate l'indispensabile natante. Atterrate sul ponte dell'imbarcazione, scendete dal mech e vi fiondate nella cabina di comando. Navigate fino a destinazione senza chiedervi quanto tempo vi divida dalla catastrofe. Pensare, in questi casi, è una perdita di tempo. Siete arrivati; arrestate la chiatta proprio mentre il camion comincia a cavalcarla. Osservate la scena, prima superficialmente, poi analizzandone i singoli elementi. C***O! Avete dimenticato il J-Bomb sul ponte! La voce gracchiante ritorna a confondervi le idee, la sirena non migliora le cose. Il mech, da solo, non si sposterà per far passare il camion che è ormai ai suoi piedi. Di nuovo, uscite dal ponte e salite sul robot premendo contemporaneamente il tasto del boost! Il J-Bomb si solleva, passano due interminabili millisecondi, mentre i suoi enormi piedoni d'acciaio sfiorano il radiatore del tir. Chiudete gli occhi, non volete assistere alla scena, alla vostra sconfitta. Sorprendentemente sentite la musica calare di ritmo e la sirena ammutolirsi. Riaprite gli occhi. Il mech è a circa un chilometro d'altezza e scorgete il camion, minuscolo data la distanza, sotto di esso mentre scende dall'altra parte della chiatta. Fiuuu, per un pelo! Demolite un'altra fattoria ed il gioco è fatto. Stavolta è davvero finita... ma vi restano ancora altri segreti da scoprire, altri palazzi da demolire. Tornerete a ripulire questo livello più tardi, adesso siete troppo esausti. Che ne dite di un rilassante bonus stage?

Morpheus





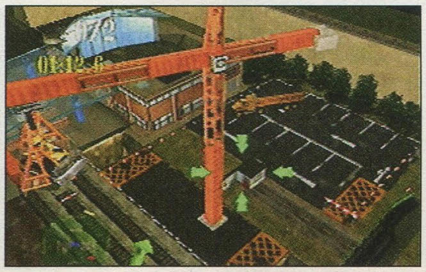


SI RINGRAZIA YOU TOO PER LA CARTUCCIA

PAGELLA

GRAFICA	91
SONORO	80
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	90







SOLO PER RIVENDITORI

POTERE TOTALE

- Game KILLER

- Caratteristiche:
  cartuccia multifunzione
  vite infinite e livelli nascosti
  inclusi i cheat mode per:
  Mario Kart, Star wars, Killer Instinct, Wave Race, Pilot Wings, Cruise'n'USA, Mario 64
  possibilità di upgrade mediante Smart card
- Compatibile Nintendo 64



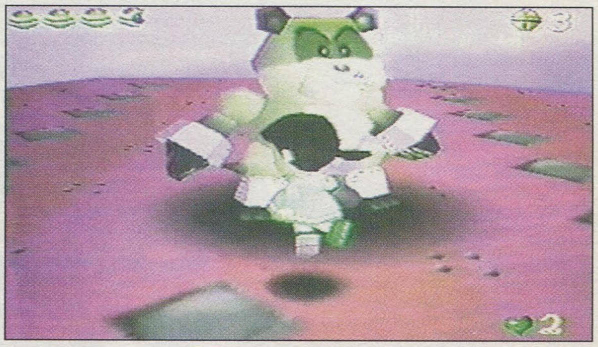
D+ INTERNATIONAL

D+ INTERNATIONAL srl - via Aquileia 33/E - 20021 Bollate MI
Tel. 02/38199.200 (15 l. r.a.) - Fax 02/38199.201 (5 l. r.a.)

Doraemon

Tra tutti i titoli che sono stati realizzati sino ad ora per Nintendo 64, quello che può essere considerato il più spettacolare dal punto di vista tecnico, è senza dubbio **Super Mario 64**. Mai si era infatti potuto ammirare un paesaggio tridimensionale del genere in cui si disponeva di una libertà di movimento pressoché infinita. Visto il notevole successo di questo titolo, e considerata anche la scarsa quantità di prodotti disponibili per il Nintendo 64, la casa nipponica ha deciso di offrire in licenza ad altre software house l'engine poligonale di **Mario**, così da poter produrre abbastanza rapidamente giochi che potessero contare su una notevole realizzazione tecnica e su una solida struttura. Il primo di questa cinquina di titoli è il qui presente **Doraemon** della Epoch che, come moltissimi lettori ben sapranno, si basa su una popolarissima serie di cartoni animati giapponesi il cui protagonista è un gatto spaziale azzurro, Doraemon appunto, che aiuta nel corso della vita quotidiana quattro giovani ragazzi, Guglia, Giangi, Susi e Zippo. In questo nuovo gioco non si tratta però di dover risolvere problemi scolastici o altre banalità del genere, ma si deve affrontare una situazione molto più seria. Da quello che ho potuto capire dalla solita introduzione in giapponese, Doraemon e i suoi amici devono aiutare un giovane principe a ristabilire la pace e la serenità nel suo regno. Per fare questo è necessario recuperare tre pietre preziose (una verde, una rossa e una blu) indispensabili per sconfiggere il cattivone di turno. Il problema è che queste tre pietre, oltre a essere state distrutte e divise a loro volta in tre frammenti, sono difese dalle truppe del nemico, che faranno di tutto pur di non permettere ai nostri eroi di riuscire nella loro missione.





ECCO DORAEMON, GATTO SPAZIALE...

Il gioco comincia in un giardino incantato, luogo che ha la stessa funzione del castello di **Mario 64**. Proprio da questo ambiente infatti è possibile accedere alle varie locazioni di gioco che, come accadeva nel capolavoro di casa Nintendo, non sono tutte inizialmente visitabili. A questo punto, dopo aver selezionato il proprio personaggio preferito (la scelta non è particolarmente importante, visto che è possibile cambiare personaggio praticamente in qualsiasi momento di gioco), non resta che cercare l'entrata per il primo stage. Una volta entrati nella prima sezione, si nota immediatamente che la struttura di gioco è identica a quella di **Mario**. Tutto quello che bisogna fare infatti, è cercare la giusta strada per raggiungere il pezzo della pietra preziosa, eliminando i vari nemici e cercando gli scrigni del tesoro che contengono i preziosi ciuski (o come cavolo si scrive, comunque ne sono presenti 32 in tutto il gioco), utilissimi oggetti che vengono conservati da Doraemon nella sua gigantesca tasca. Per sconfiggere i nemici, si possono utilizzare due differenti tipi di tattiche, entrambe altrettanto efficaci. E' possibile infatti saltare sulla testa dell'avversario oppure usare alcuni tra gli oggetti che vengono raccolti. Ogni personaggio infatti è dotato di un'arma specifica che, una volta trovata, diviene immediatamente utilizzabile (solamente nei livelli di gioco dato che l'arma scompare nel giardino incantato). Queste armi variano a seconda del personaggi e sono, per citarne alcune, delle bombe per Susi, due guantoni da pugile per Zippo oppure, vista la sua grande passione per il canto, un microfono per Giangi. Gli altri ciuski che si possono trovare invece, sono indispensabili per poter entrare nei vari livelli che compongono il gioco. Non è però necessario tentare di utilizzare ogni oggetto di fronte all'ingresso dei livelli visto che, una volta che si è raccolto il giusto ciuski, Doraemon lo utilizza automaticamente, facilitando notevolmente il compito del videogiocatore. Questo fatto, che rende il gioco più semplice, è senza dubbio positivo almeno per noi occidentali visto che le schermate di descrizione degli oggetti e tutti gli utilissimi consigli che ci vengono elargiti da vari alleati che si possono incontrare sono in giapponese e, quindi, praticamente incomprensibili. Per





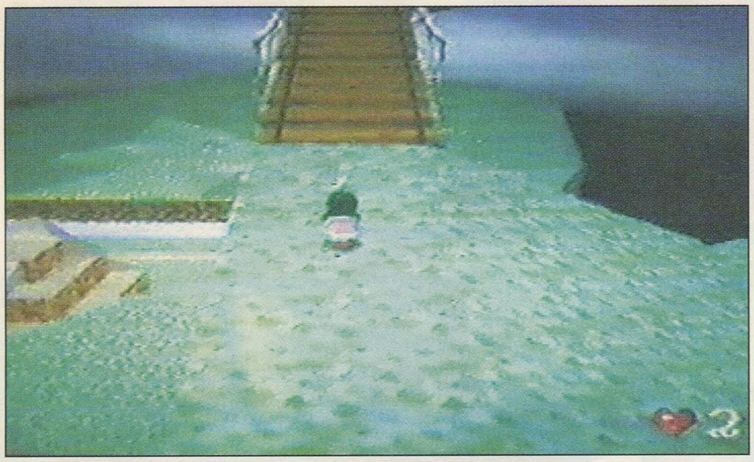


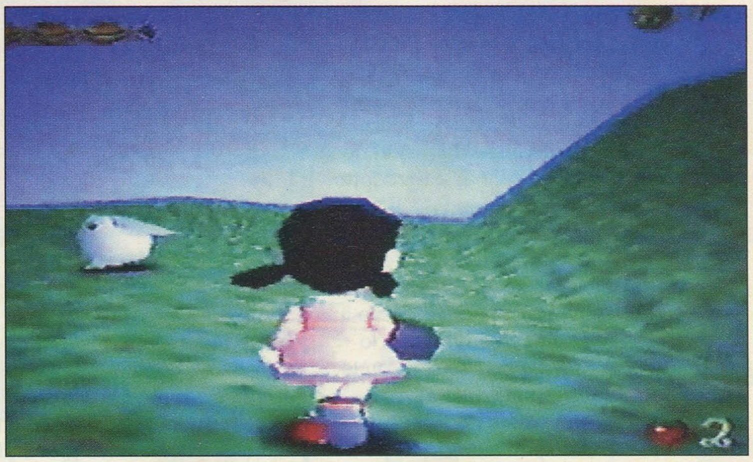


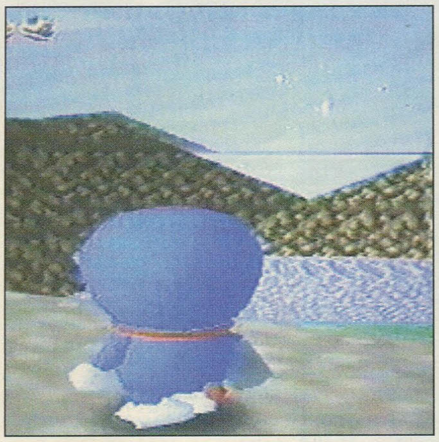


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	EPOCH
GENERE	PIATTAFORME
DISTRIBUZIONE	PLATFORM
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1









riuscire a terminare il gioco, è fondamentale trovare i nove pezzi delle tre pietre preziose; questi sono solitamente posizionati in luoghi particolarmente difficili da raggiungere e, molto spesso, in loro difesa si trova un potentissimo mostro che può essere sconfitto solamente con l'utilizzo di un'arma. Ovviamente, vista la lunghezza della missione, è possibile salvare i propri risultati per poi continuare dal punto in cui si era giunti anche una volta spenta la console.

ECCO DORAEMON, GATTO ROBOT...

Giocando a **Doraemon**, non si può non notare l'incredibile somiglianza con **Mario 64**; peccato solamente che si tratta di una brutta copia del titolo targato Nintendo. Tanto per cominciare la realizzazione tecnica è notevolmente inferiore sia per quanto riguarda la grafica che il sonoro. Gli sprite dei vari personaggi sono realizzati in maniera accettabile, anche se i programmatori avrebbero potuto inserire un maggior numero di animazioni per i cinque giovani protagonisti. Negativo invece è il giudizio sui fondali che, abbastanza vari come ambientazioni, sono piuttosto poveri di particolari e, in generale, danno l'impressione di essere poco curati; da sottolineare inoltre che, se uno dei nostri eroi si avvicina troppo a una parete, si perdono dei poligoni e si riesce tranquillamente a vedere attraverso i muri. Ciliegina sulla torta sono poi i rallentamenti che risultano evidenti quando si sta correndo e sullo schermo sono presenti un discreto numero di nemici. Note non meno negative vengono anche dal sonoro che, accettabile negli effetti, delude soprattutto nelle musiche, discretamente insopportabili. Anche per quanto riguarda la struttura di gioco e la giocabilità, non si possono non notare le numerose analogie tra il titolo Epoch e quello della Nintendo. Il sistema di controllo, l'impostazione di ogni sezione, la possibilità di guadagnare vite raccogliendo cento oggetti, l'eliminazione dei nemici che avviene saltandoci sopra, sono solamente alcuni dei "particolari" comuni ai due titoli. Volete un altro esempio? In **Mario 64** ci sono gli scivoli? Bene, in **Doraemon** invece, nel livello sottomarino, c'è una gara con le macchinine. Niente di male ma sono veramente poche le sorprese presenti e, in ogni situazione, si prova una spiacevole sensazione di deja-vù. Peccato perché se i programmatori avessero cercato di diversificare maggiormente la struttura di gioco, si sarebbero senza dubbio ottenuti ottimi risultati. **Doraemon** infatti non è un gioco completamente negativo visto che, comunque, può contare su una discreta giocabilità. Il sistema di controllo è semplice e preciso, la possibilità di controllare cinque diversi personaggi, ognuno con caratteristiche fisiche leggermente diverse (non si possono far eseguire a Giangi, che è molto grasso, salti particolarmente lunghi, per esempio) e con varie armi, la presenza di qualche variazione sul tema, come lo stage in cui si utilizza un draghetto come alleato, sono senza dubbio aspetti positivi che, comunque, non sono sufficienti a renderlo un prodotto di alto livello. Potrebbe piacere ai fanatici del cartone animati, o ai fanatici del genere, ma dallo stesso engine poligonale utilizzato per **Mario 64** si poteva ottenere di più.

SI RINGRAZIA MICROMEDIA PER LA CARTUCCIA

End

Onestamente speravo che la Epoch sarebbe riuscita a sfruttare meglio la possibilità di utilizzare l'engine poligonale di *Mario* offertagli dalla Nintendo. Invece ci troviamo di fronte a un titolo che può essere tranquillamente considerato deludente sotto molti punto di vista. Si tratta infatti di una versione che può essere quasi definita "ridotta" di *Mario 64*, con pochissime novità a livello strutturale e con una realizzazione tecnica piuttosto deludente. Un gioco comunque discretamente divertente, ma che non può reggere minimamente il confronto con il capolavoro di casa Nintendo.

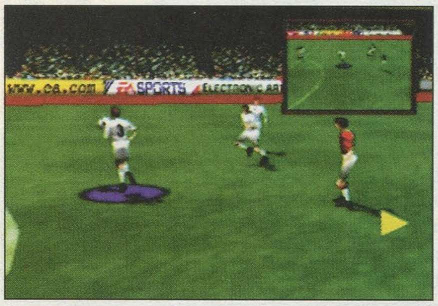


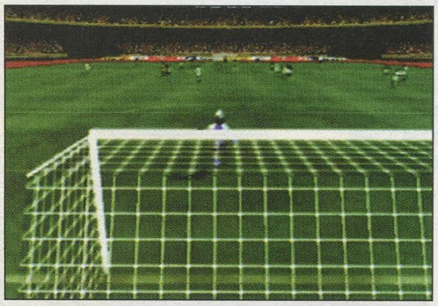
PAGELLA

GRAFICA	66
SONORO	68
GIOCABILITÀ	70
LONGEVITÀ	68
GLOBALE	69

FIFA 64

FIFA Soccer è un titolo che sin dalla sua prima uscita, datata 1994, è stato sempre al centro di dibattiti e di giudizi controversi. Sia le riviste del settore che il pubblico infatti, si erano praticamente divisi in due fazioni: la prima che osannava il prodotto della Electronic Arts, esaltandone il notevole impatto grafico e sonoro mentre la seconda sottolineava invece i difetti del gioco, in particolare l'eccessiva difficoltà nel creare azioni, fatto che costringeva il giocatore a utilizzare costantemente lo schema "palla lunga e pedalare". Con le nuove edizioni che sono seguite, la Electronic Arts ha cercato di ovviare ad alcuni evidenti problemi a livello strutturale, mantenendo però invariata la parte tecnica. Parte tecnica che, invece, è stata la protagonista delle principali modifiche con l'avvento delle nuove console a 32-bit. Già la versione per 3DO poteva infatti contare su un impatto grafico veramente notevole, grazie alla possibilità di utilizzare diverse visuali e alla cura con cui erano stati realizzati i giocatori in campo; ancora migliori sono poi risultate le edizioni per Saturn e Playstation che, però, hanno mantenuto inalterati i problemi a livello strutturale. Purtroppo quindi, ci siamo trovati di fronte a titoli notevolmente esaltanti da vedere ma con evidenti problemi e bug che, in alcuni casi, sono veramente preoccupanti.





GINOQUI, GINOLA'...

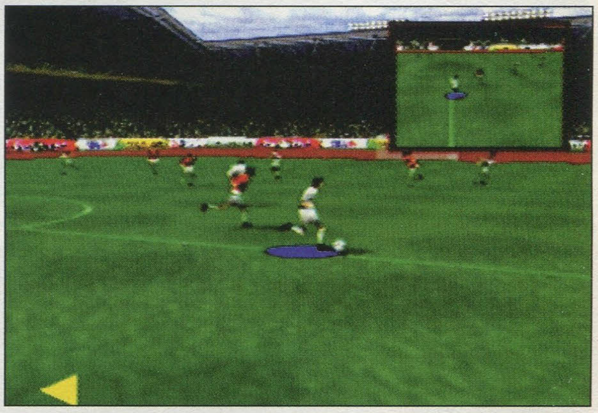
Il primo aspetto che risulta evidente dopo aver acceso la console e data una rapida occhiata alle opzioni disponibili, è che non sono molte le differenze presenti tra questa versione di **FIFA** e le precedenti. Si possono infatti settare i soliti parametri di gioco (tempo, condizioni climatiche, livello di difficoltà) oltre a stabilire quale tipo di competizione affrontare tra le quattro a disposizione. Oltre alla partita amichevole infatti, il giocatore può decidere di cimentarsi nei play-off (trovata tipicamente americana) in cui si incontrano sedici team in sfide a eliminazione diretta, affrontare un classico torneo oppure partecipare a un campionato. A questo punto, prima di incominciare a giocare non resta che compiere due semplici operazioni. La prima, ovviamente, è la selezione della propria squadra preferita tra quelle messe a disposizione. Sotto questo punto di vista, bisogna ammettere che **FIFA 64** è un titolo particolarmente completo visto che sono presenti un numero veramente impressionante di compagini tanto nazionali quanto internazionali. La seconda operazione invece ha carattere più tecnico, e riguarda infatti la disposizione in campo dei giocatori. Anche in questo settore, non si segnala alcuna novità visto che sono presenti i soliti schemi (4-4-2, 4-3-3 e via dicendo) oltre alla tattiche che permettono di aumentare la pressione offensiva oppure di chiudersi in difesa. A questo punto, l'unica cosa che resta da fare è aspettare il fischio d'inizio, per poter realmente valutare quale siano le caratteristiche di questo nuovo titolo per Nintendo 64.





CALCIO DI RIGORE

Alla Electronic Arts hanno indubbiamente cercato di realizzare un prodotto che, almeno dal punto di vista tecnico, sfruttasse al meglio le potenzialità del Nintendo 64. Nel tentativo di creare delle animazioni il più possibile aderenti alla realtà, i programmatori hanno utilizzato le tecniche di motionblending e motion-capture, filmando i movimenti e le giocate offensive di David Ginola. Per quanto riguarda le azioni difensive (tackle, contrasti, scivolate e parate del portiere) sono stati invece utilizzati dei giocatori provenienti da un team di Vancouver che, anche se meno famosi e pagati di Ginola, hanno comunque svolto in maniera adeguata il loro compito. Proprio nelle animazioni purtroppo, bisogna però riscontrare il primo difetto di **FIFA 64**; i

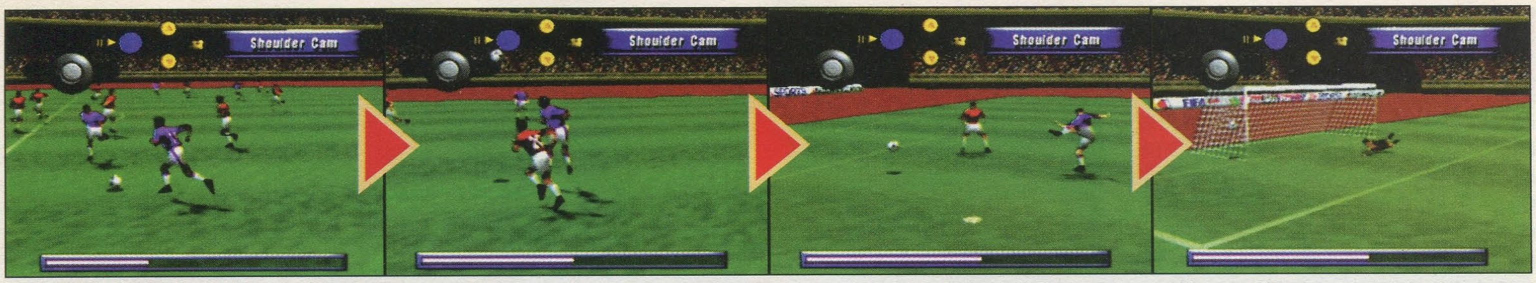


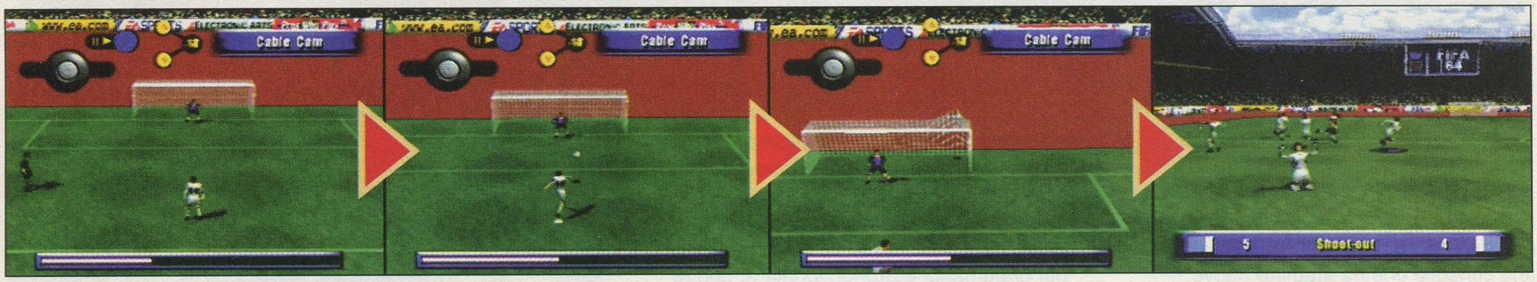
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4







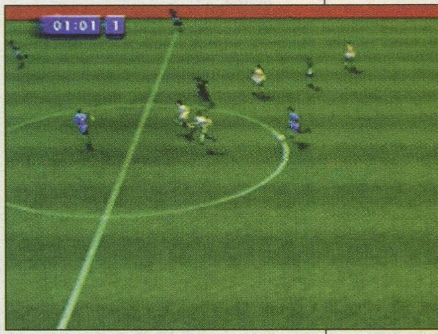


movimenti dei calciatori infatti, seppure fluidi, non sono infatti particolarmente veloci e causano una lentezza e una eccessiva macchinosità della manovra. Sempre per quanto riguarda l'impianto grafico, bisogna poi sottolineare la presenza di otto visuali (diagonale vicina, lontana, laterale giusto per citarne alcune) che seguono l'azione da differenti inquadrature. Ovviamente, come sempre capita quando sono presenti un tale numero di visuali, alcune sono quasi inutili visto che non permettono di avere una visione di gioco abbastanza ampia e, dopo poche partite, si finisce per utilizzare sempre la stessa, ma bisogna comunque sottolineare lo sforzo compiuto dai programmatori per cercare di accontentare il maggior numero di videogiocatori possibile. Sforzo che, purtroppo, viene quasi totalmente vanificato da evidenti problemi di scrolling che, in diverse situazioni, mostra evidenti problemi e scatti. Senza dubbio più che discreto invece può essere considerato l'accompagnamento sonoro che può contare, almeno per la versione europea da noi testata, sulle annotazioni tecniche di alcuni popolari telecronisti inglesi; l'introduzione del match, in cui vengono segnalati i punti deboli e di forza di ogni singola squadra è affidata a Des Lynam, i riassunti a metà gara e al termine dell'incontro sono opera di Andy Grey mentre il commento vero e proprio è di John Motson. La giocabilità, che è sempre stato il punto debole dei precedenti episodi della serie, anche in questo caso mostra alcune lacune; il sistema di controllo che, almeno a quanto è scritto sul manuale di istruzione, dovrebbe permettere di eseguire praticamente qualsiasi tipo di giocata (i comandi sono veramente numerosi e riguardano ogni situazione di gioco) non è infatti precisissimo e, in molte situazioni, si ha la sensazione di non avere il pieno controllo sui giocatori. Ancora una volta quindi, per riuscire a segnare, non è consigliabile tentare di costruire azioni di gioco con fitti passaggi, ma semplicemente cercare di arrivare nei pressi dell'area di rigore e tirare con la massima potenza. Il confronto con **J-League Perfect Striker** quindi, può essere tranquillamente considerato nettamente a favore del titolo della Konami che, oltre a una realizzazione tecnica più che convincente (sono presenti alcuni rallentamenti, ma non sono una costante come in **FIFA**) può contare soprattutto su una giocabilità e una longevità nettamente superiori.

Paolo



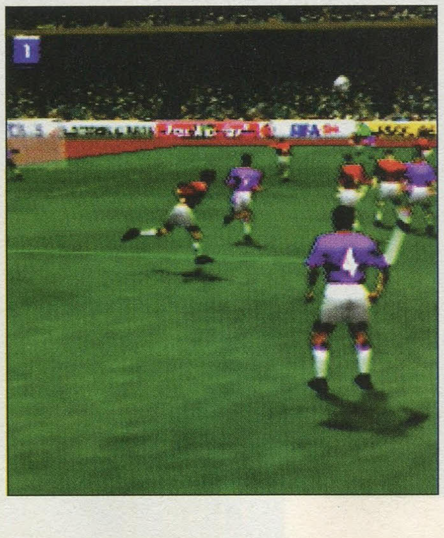






SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

Non sono mai stato un grande appassionato della saga calcistica della Electronic Arts; ho sempre ritenuto infatti che, a una buona realizzazione tecnica, i programmatori di *FIFA* non fossero mai riusciti ad affiancare una giocabilità coinvolgente (il principale difetto è sempre quello di non sentirsi protagonisti dell'azione, ma solo comprimari) che garantisse ore di divertimento. Con questo nuova versione per Nintendo 64, le mie convinzioni di sono solamente rafforzate visto che, se escludiamo qualche miglioria nella realizzazione tecnica, peraltro non esente da pecche, ben poco è cambiato nella struttura di gioco. Insomma, mi sembra proprio che, vista anche la presenza nei negozi di *J-League Perfect Striker* della Konami, *FIFA 64* passi un pochino in secondo piano.



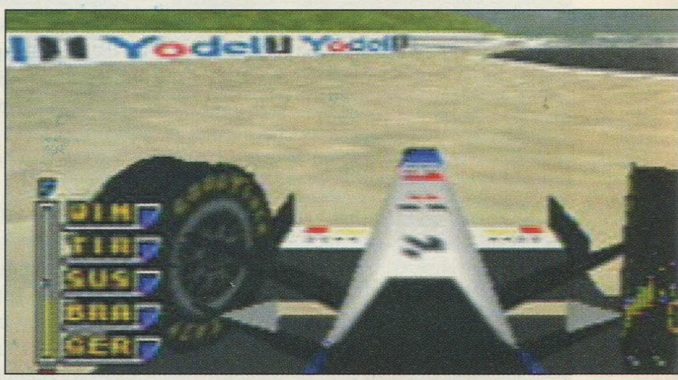
PAGELLA

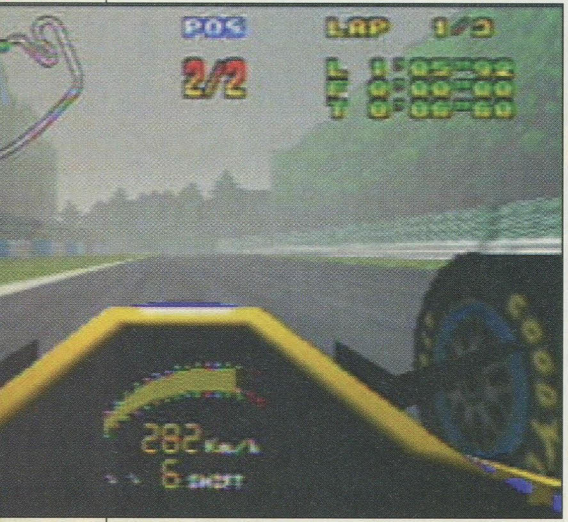
GRAFICA	68
SONORO	75
GIOCABILITÀ	63
LONGEVITÀ	65
GLOBALE	65

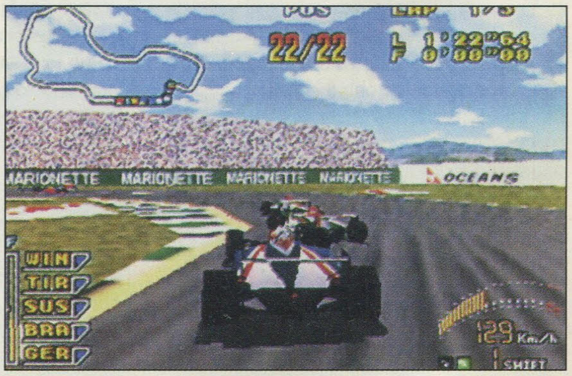
Human Grand Prix

Leggermente in anticipo sulla tabella di marcia, è disponibile sul mercato Japan uno dei primi giochi automobilistici in stile arcade per N64. Preceduto in Novembre da un deboluccio **Cruis'n USA**, simile per certi versi ad **Outrun**, questo **Human Grand Prix** dovrebbe permettere un'esperienza di guida agonistica più coinvolgente e realistica. L'ingrediente principale, il campionato di F1, lo inserisce di fatto nel mezzo di una selva di altri giochi sviluppati per altre macchine con cui il paragone diviene inevitabile. Non ci soffermeremo troppo su questo aspetto se non per le differenze più macroscopiche lasciando ai lettori il gusto di un confronto più approfondito. Inutile però nasconderci: nutriamo grosse aspettative su tutto ciò che viene prodotto per il nuovo Nintendo, una consolle che ha stabilito nuove frontiere di accuratezza grafica a vantaggio del divertimento videoludico. Vediamo dunque se anche il gioco sviluppato dalla Human mantiene le promesse. Come già accennato, è noto che il titolo in questione sarebbe dovuto uscire per Playstation e ad una prima impressione si comprendono i limiti di una vera e propria conversione o poco più. Si apprezza comunque il vantaggio del *plug and play* grazie al quale ci si muove con estrema disinvoltura attraverso i semplici menu a disposizione. Più nel dettaglio, sono possibili estese opzioni di rinominazione di piloti e vetture tanto da essere in lizza per il Campionato 97 senza troppi problemi. Attraverso un paio di schermate è consentito variare i parametri di assetto delle vetture, la lunghezza della gara, il tempo atmosferico e le modalità gara, sprint o tempi qualificazione. Vale intanto muovere i primi rilievi: le 4 mescole di pneumatici a disposizione richiamano alla memoria F1GP per PC. In effetti il consumo e l'aderenza dei pneumatici è proporzionale al tipo di guida e di gomma che si adottano, purtroppo però la lunghezza della gara viene limitata ad un massimo di 10 giri e questo inficia non poco la qualità del gioco stesso, che sembra ruzzolare nella catacomba dei "giochetti da finire in una notte" come fu il caso di **F1 Live Information** per Saturn. In effetti fermarsi dopo tre giri per la sostituzione dei pneumatici non ha senso né è molto attuale visto il trend arcade. Tornando al setup della vettura, ecco anzitutto un preziosismo difficilmente riscontrabile in giochi di questo tipo: la regolazione della risposta del volante a seconda se si voglia maggior immediatezza o meno, poi un misto di altre possibilità di regolazione più o meno conosciute tra cui rigidità delle sospensioni, carico aerodinamico, rapporti al cambio, quantità di carburante, disposizione pit stop e, altra chicca, la regolazione di intensità della frenata. Una volta scelto un setup, ci si può avventurare su uno dei sedici tracciati a disposizione pronti a raccogliere le prime sensazioni di guida. A questo punto è opportuno precisare che sono disponibili i due volanti Mad Katz e Performer anche per l'N64 sebbene per la prova in questione sia stato utilizzato ancora il joypad originale che, peraltro, fornisce già una certa progressione. Con questo tipo di interfaccia però sarebbe più opportuno rimanere sui circuiti medio-veloci e non su quelli tortuosi come Montecarlo. Essendo appena trascorso, al momento in cui scriviamo, il GP del Brasile, selezioniamo Interlagos e dopo poco possiamo già trarre









SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	HUMAN
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

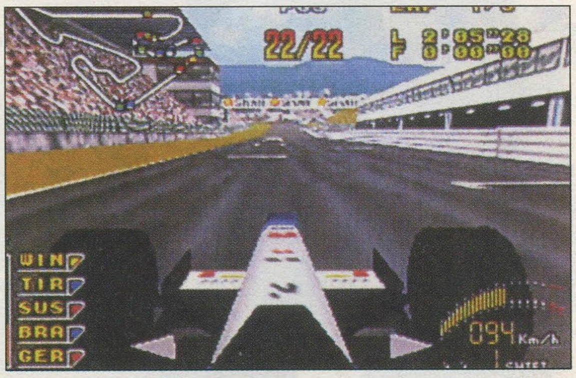




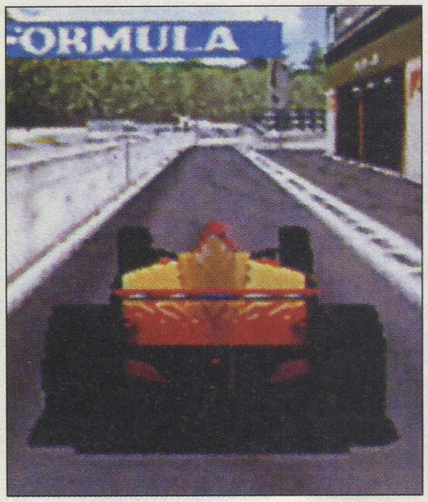


le prime impressioni: i circuiti sono mediamente un po' troppo compressi, e rispetto all'**F1** targato Psygnosis la differenza è di 10/15 secondi al giro in meno. Sono piuttosto fedeli in certi casi (Monza è esemplare, l'ingresso alla parabolica è migliore di **F1GP2** su PC!) ma lacunosi in altri (specialmente quelli tortuosi) La grafica è decisamente imprecisa per quel che riguarda i contorni e la corda delle curve che sembrano coste frastagliate; l'ambientazione generale poi, sempre rispetto a **F1**, è senz'altro più spartana e meno "televisiva". Per contro, questo è di sicuro il gioco che si muove più agevolmente tra quelli testati, PC compreso. La prospettiva di guida dall'abitacolo (sono selezionabili numerose altre) è di gran lunga la più realistica mai apparsa su schermi televisivi e monitor SVGA! Proprio così, un gioco senza pretese simulative che offre una visuale dall'abitacolo migliore di **F1GP2**!. Lo scorrere fluido dell'asfalto più realistico dà un senso di progressione di velocità per ora senza rivali. I 30 frames ci sono tutti, manca qualsiasi appesantimento, la differenza con le altre console e con il PC è davvero notevole. Tornando alla guida, non c'è da aspettarsi molto: la risposta del mezzo è piuttosto semplificata, la tendenza come in tutti questi casi è al sottosterzo (perdita di aderenza anteriore in ingresso curva) con evidente "spinta" a centro curva; si verifica cioè un allargamento rispetto alla traiettoria intenzionale in fase di accelerazione. Occorre pennellare bene le traiettorie, in alcuni casi anticipare un po' la sterzata ma alla fine il piacere di una guida grintosa e redditizia è maggiormente appagato rispetto ancora una volta a **F1** su Playstation. Le opzioni a disposizione consentono una discreta gamma di intervento anche se la tendenza di fondo non varia granché. Consigliamo anzitutto di trovare la risposta allo sterzo più adatta con il setup di default e poi di agire specialmente sulle sospensioni lasciando l'areodinamica più scarica possibile per avere una buona velocità di punta. L'intelligenza artificiale non è elevata ed è senz'altro possibile vincere a livello Hard senza troppe difficoltà. Positiva la mancanza di qualsiasi imbottigliamento alla partenza, ma diviene rapidamente così chiaro il comportamento degli avversari e la mancanza di veri e propri corpo a corpo che l'interesse scema. I 10 giri danno il colpo di grazia. Da questo punto di vista **F1** è superiore. E' anche evidente la differenza di velocità sui rettilinei rispetto agli avversari più quotati. Tutt'altro che realistico pure il rombo del motore: è quasi impossibile da ascoltare poiché improbabilmente soffocato dalle urla dei tifosi delle tribune (!!) o dagli avversari e dal frastuono circostante. Pregevole comunque il "click" del selettore di inserimento marce. Il tempo atmosferico può cambiare nel corso della gara e se l'effetto aquaplaning risulta molto realistico, lo appare molto meno l'aderenza della vettura che si mantiene a livello dell'asciutto per poi cambiare repentinamente. C'è poi una certa differenza di prestazioni tra le vetture o meglio, alcune possono avere più guai meccanici di altre. Infatti sono possibili i ritiri per guasti meccanici o testacoda. Per finire, si può scegliere la quick race senza svolgere i tempi di qualificazione partendo mediamente dalla fila che spetterebbe alla vettura scelta. In conclusione, un gioco che lascia intravedere le impressionanti potenzialità dell'N64, ultimato però un po' troppo in fretta.

Filippo



La prima simulazione di F1 per Nintendo 64 delude solo parzialmente. Human non è certo una software house specializzata in giochi di guida: l'impressione generale è decisamente contrastante. Si nota un realismo incredibile a considerare prospettive di guida, scorrevolezza ed accuratezza dell'asfalto, e attorno a questo si svolge una specie di cartone animato abborracciato alla meglio. La resa grafica delle vetture è notevole ma il cockpit è scarno, in più le ruote non sono neppure attaccate alle sospensioni!!! Non è in definitiva un titolo che mi sento di consigliare caldamente se non per apprezzare, scrostate le cianfrusaglie, alcune potenzialità davvero coinvolgenti che aprono nuovi orizzonti nel settore dei giochi di guida.



PAGELLA

GRAFICA	70
SONORO	75
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	70
GLOBALE	75

Doom 64

Doom appartiene senza dubbio a quelle categoria di giochi che può essere definita "onnipresente". Non esiste infatti computer o console, tra quelli che ne hanno le capacità tecniche, per cui non sia stata ancora realizzata una versione del capolavoro della ID Software. Era quindi prevedibile che, la produzione di **Doom** su Nintendo 64 fosse solamente questione di tempo e infatti ora, dopo alcuni mesi dall'uscita della nuova console della grande N, ecco arrivare pronta come non mai una nuova edizione che, almeno secondo le promesse dei programmatori (e quanto è scritto sul retro della confezione, non che conti molto), dovrebbe sfruttare al meglio le notevoli potenzialità tecniche di questa console. Non sono invece presenti novità a livello strutturale, infatti tutto quello che bisogna fare per riuscire ad arrivare al termine del gioco è semplicemente cercare di trovare l'uscita di ogni livello, facendo particolare attenzione ai mostri presenti che, se inizialmente hanno l'aspetto di innocui esseri umani (armati solamente di fucile, quindi facilmente eliminabili) diventano via via più orribili esteticamente e più potenti fisicamente. Per cercare di sopravvivere alle 16 diverse varietà di nemici presenti, non basta quindi la pistola che si ha in dotazione all'inizio di ogni partita, ma bisogna trovare nuove e più potenti varietà di armi. Sono sei i tipi di armi messi a disposizione: il fucile, la sega elettrica, ideale nei corpo a corpo, la mitragliatrice, il lancia missili, la pistola al plasma e infine il BFG 9000, perfetto per le distruzioni di massa. Sono inoltre presenti, nel tentativo di rendere più semplice l'avventura attraverso gli oltre trenta livelli che compongono il gioco, alcune pozioni che permettono di riguadagnare parte dell'energia persa, oltre a munizioni, armature protettive e artefatti che garantiscono invincibilità e invisibilità per un breve periodo di tempo. Come ho già detto, tutto quello che bisogna fare per terminare il livello è giungere alla fine ma, per fare questo, non è sufficiente uccidere tutto quello che ci capita sotto tiro. Infatti, per poter penetrare in alcune zone, e quindi continuare l'esplorazione di uno stage, è necessario trovare delle chiavi colorate indispensabili per aprire alcune porte. Non si tratta comunque di un'impresa particolarmente ardua visto che, solitamente, le chiavi non sono poste in posizioni particolarmente complesse da raggiungere. Al termine di ogni livello, oltre a varie statistiche sulla propria performance, viene mostrata una password che permette quindi di









SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1







Doom 64 Vs Turok

Le differenze tra **Doom** e **Turok**, unico altro titolo disponibile per Nintendo 64 che, per impostazione grafica e per struttura, può essere paragonato al titolo targato ID, sono molteplici e evidenti sin dalle prime partite. **Turok** infatti si basa maggiormente sulla ricerca infatti, oltre a dover distruggere tutti i nemici che si incontrano, si devono trovare anche dei pezzi dell'amuleto (anche in **Doom** bisogna recuperare delle chiavi, ma è senza dubbio più semplice). A evidenziare maggiormente questa caratteristica più "avventurosa" di **Turok** è la presenza nel titolo della Acclaim di un tasto per saltare utilissimo per giungere in alcune piattaforme. D'altro canto, per tutti i videogiocatori che preferiscono la violenza più pura, e vogliono solamente eliminare mostri a più non posso, **Doom** offre maggiori soddisfazioni infatti, anche se l'arsenale disponibile è abbastanza ridotto, soprattutto se consideriamo le armi finali disponibili in **Turok**, veramente potentissime, in **Doom** la sensazione di distruzione e di violenza è più evidente. Altra notevole differenza si può riscontare poi nell'impostazione grafica. Mentre **Turok** ha dei livelli illuminati, ampi e ariosi, con una notevole visuale sia frontale che laterale a disposizione, gli stage che compongono **Doom** sono per la maggior parte formati da claustrofobici corridoi, solitamente molto bui, intervallati dalla presenza di enormi stanzoni, sempre pieni di moltissimi nemici. Si tratta quindi di due approcci tendenzialmente diversi allo stesso genere, ed è quindi difficile cercare di confrontare i due titoli. Personalmente, comunque, preferisco leggermente il titolo della Acclaim che offre una varietà di situazioni superiore. **Doom 64** rimane comunque un buonissimo titolo che soddisferà coloro che avevano avuto modo di provare e apprezzare l'originale su PC.

ricominciare il gioco senza dover affrontare di nuovo tutti gli stage (fortunatamente, perché sarebbe impossibile finire il gioco in una sola sessione); per i possessori di memory card inoltre, è anche possibile salvare la posizione su cartuccia.

CHE MOSTRO!

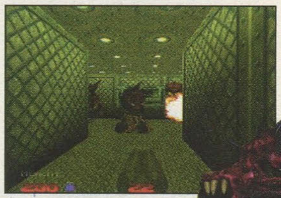
Uno degli aspetti che aveva maggiormente colpito i videogiocatori nella versione originale di **Doom** era la realizzazione tecnica che poteva contare su uno scrolling particolarmente fluido oltre che su dei fondali e dei personaggi abbastanza vari e discretamente definiti. Ovviamente tutte queste caratteristiche sono state fedelmente convertite anche su Nintendo 64 ma devo ammettere che, almeno secondo me, non sono state sfruttate appieno le capacità tecniche di queste console. Si poteva e si doveva infatti curare maggiormente la realizzazione dei nemici che sono rimasti dei piatti poligoni che, in movimento, sono dotati di pochissimi frame di animazione. A questo bisogna aggiungere anche che i vari livelli, seppure discreti, non sono particolarmente ricchi di particolari e, in generale, mi è sembrato che l'atmosfera del gioco fosse troppo cupa e buia (c'è l'opzione per aumentare la luminosità, ma serve a ben poco). Non voglio comunque dire che si tratti di un brutto titolo anzi, sono numerosi gli aspetti positivi, primo fra tutti la notevole fluidità di scrolling, ma probabilmente, invece di convertire senza alcuna modifica l'impianto grafico, i programmatori avrebbero potuto cercare di studiare qualche novità per curare maggiormente questa sezione del gioco. Ad aiutare a entrare nella giusta atmosfera ci pensano gli effetti sonori e le musiche, particolarmente in tema. Per quanto riguarda la giocabilità, posso tranquillamente affermare che, nella trasposizione da computer a console nulla è stato perso. Muoversi lentamente nei vari livelli, sempre pronti a colpire gli avversari, a cercare interruttori, a controllare ogni angolo garantisce una notevole dose di tensione e coinvolgimento, rendendo il gioco particolarmente divertente. Il sistema di controllo, malgrado l'utilizzo di un joypad, è poi abbastanza semplice e preciso e bastano poche partite per prendere al meglio la mano con i comandi (l'unico problema potrebbe esserci quando si devono cambiare le armi, ma non è nulla di grave). Il divertimento è quindi garantito grazie anche alla presenza di oltre trenta stage e di ben quattro differenti livelli di difficoltà. Vediamo ora, dopo aver esaminato le caratteristiche di questo titolo, di fare un rapido confronto tra **Doom 64** e **Turok: The Dinosaur Hunter**.

Paolo

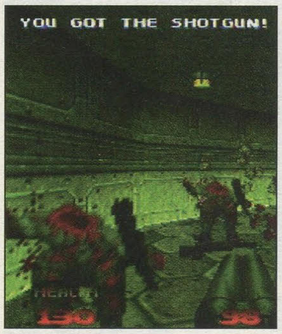








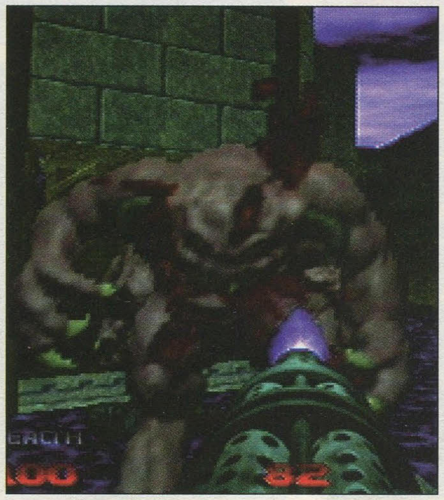






SI RINGRAZIA
YOU TOO
PER LA CARTUCCIA

***Doom 64* non è certamente un titolo che verrà ricordato per l'incredibile realizzazione tecnica ma, malgrado questo fatto, si può comunque dire che si tratta di un buonissimo prodotto. Come ho appena scritto, la grafica e il sonoro, seppure di discreta fattura, non sfruttano pienamente le capacità della console Nintendo, ma, coma abbiamo sempre detto, quello che conta veramente in un videogioco è la giocabilità e, fortunatamente, sotto questo punto di vista *Doom 64* si difende più che egregiamente. La struttura di gioco è rimasta tendenzialmente invariata rispetto a tutti gli altri episodi della serie presenti su altri formati, garanzia questa di divertimento assicurato. Se a tutto questo aggiungiamo la presenza di oltre trenta livelli, penso proprio che gli amanti del genere possessori di Nintendo 64 abbiano trovato un discreto prodotto su cui mettere le mani.**

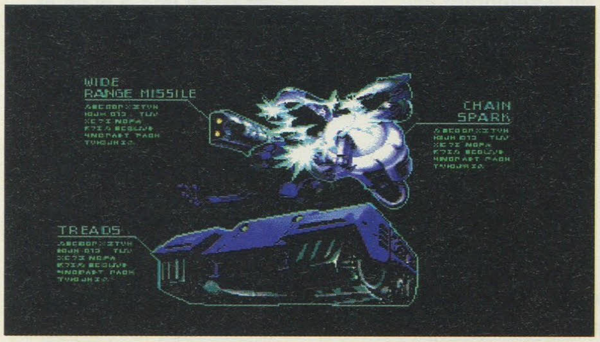


PAGELLA

GRAFICA	79
SONORO	80
GIOCABILITÀ	82
LONGEVITÀ	83
GLOBALE	80

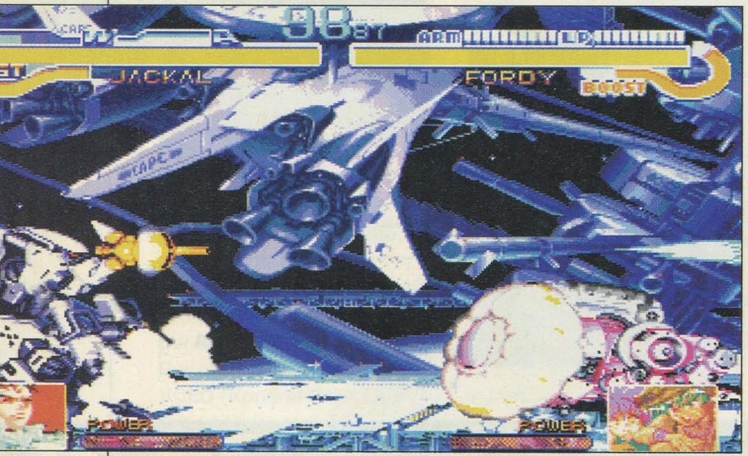
Cyberbots

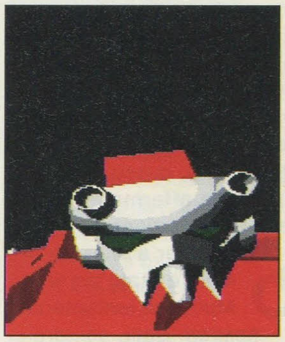
Capcom ha una strana tendenza, ovvero trasformare in picchiaduro tutto ciò che tocca o vede. Sappiamo tutti, infatti, come questo genere di videogioco abbia fatto la fortuna della nota casa giapponese e che le altre serie pubblicate non abbiano mai avuto lo stesso riscontro da parte del pubblico sia in versione da sala giochi che nelle versioni casalinghe. Da un paio di anni a questa parte, infatti, sono stati pubblicati numerosi titoli ispirati al vecchio **Street Fighter** che, però, non vedono come protagonisti solamente dei lottatori esperti nelle più svariate discipline marziali ma anche veri e propri mostri (vedi **DarkStalkers** - conosciuto anche come **Vampire** - e relativo seguito) o addirittura super eroi (è il caso di **X-Men: Children of Atom**, **Marvel Super Heroes** o **X-Men Vs. Street Fighter**). Insomma, non poteva certo mancare un bel picchiaduro che coinvolgesse robot e mezzi corazzati pesanti. Detto fatto: ecco a voi **CyberBots**. Trattandosi fondamentalmente di picchiaduro è facile capire di primo acchito con che cosa abbiamo a che fare. Il giocatore si ritroverà, infatti, ai comandi di un potente *Mech* e dovrà sconfiggere in incontri all'ultimo bullone altri robot simili al suo che combatteranno senza pietà. Battuto il primo dovrà affrontarne un secondo e così via fino all'ultimo sfidante ovviamente semi-invincibile e incredibilmente potente. Detto così potrebbe sembrare un titolo come molti altri dove al posto dei personaggi umani ci sono solo dei mucchi di ferraglia e in effetti con **CyberBots** non ci si allontana molto da questa definizione anche se le differenze rispetto agli altri giochi del genere non sono poche e gli conferiscono una minima parvenza di originalità. La prima di queste differenze riguarda la scelta dei personaggi e del *Mech* da utilizzare. In **CyberBots**, infatti, all'inizio della partita occorre fare due scelte. La prima riguarda il pilota che intendete utilizzare durante gli scontri e quindi il robot che più si adatta alle vostre esigenze. Ovviamente la scelta che farete è molto importante poiché influisce pesantemente sull'andamento del gioco. Il personaggio per esempio determina la storia e gli avversari che dovrete affrontare mentre i vari *Mech*, avendo caratteristiche meccaniche e armi diverse, vanno utilizzati sfruttando una tattica differente per ciascuno. I mezzi, inoltre, si dividono in quattro categorie, tre *Mech* per ognuna di esse e, se la matematica non è un'opinione, fanno un totale di dodici robot tra cui poter scegliere. Inoltre, va tenuto conto delle caratteristiche singole di ogni mezzo. In **Street Fighter** (e in ogni suo clone che si rispetti) ogni lottatore aveva a disposizione delle mosse speciali come proiettili di energia, calci infuocati e via dicendo. In **CyberBots** il meccanismo è lo stesso solo che al posto delle mosse speciali ci sono le varie armi. Da notare che pugni e calci non esistono ma c'è solamente il colpo forte e il colpo debole. Questi possono essere tantissimi, dal buffetto al fendente portato con una spada laser, ma rimangono sempre "semplici" mosse. Il colpo speciale vero e proprio, invece, va eseguito nel classico modo (effettuando combinazioni particolari con il *joypad* e i pulsanti come rotazioni a 180 gradi o il pulsante premuto rapidamente) e, in questo caso, l'effetto che produrrà sarà più spettacolare e devastante. Non mancano nemmeno le super mosse speciali, colpi incredibilmente potenti e spettacolari da vedere ma difficilissimi da eseguire senza un po' di pratica. Tutti questi elementi, però,

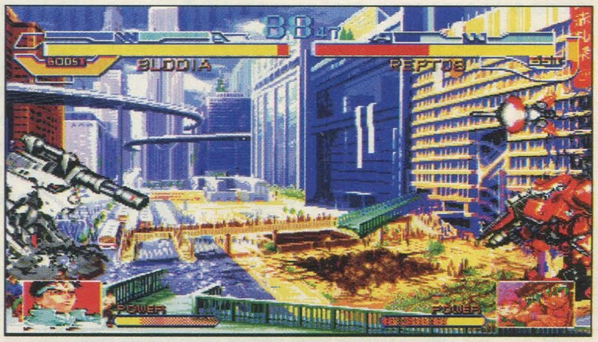


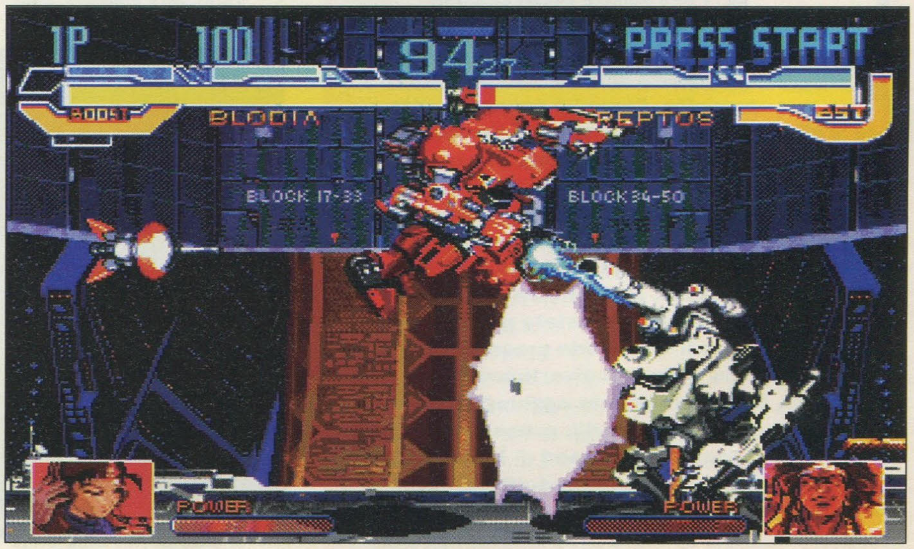








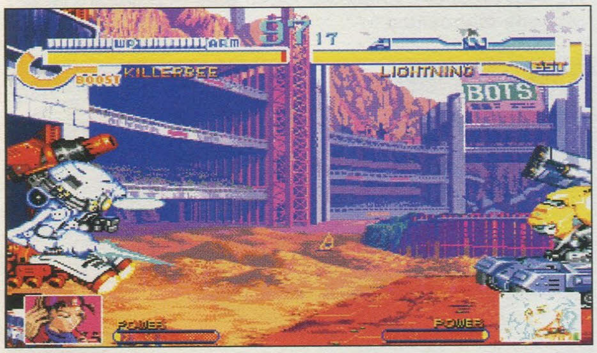




SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2





rientrano nello standard dei picchiaduro ma **CyberBots** ha qualche elemento in più. Il primo è il *Dash*, che non è un colpo strano dove si lava il nemico a mano o in lavatrice per farlo diventare bianco che più bianco non si può ma una specie di scivolata utile per allontanarsi velocemente da esso e viceversa. Il pulsante di *Dash*, inoltre, è comodo anche per aumentare la capacità di saltare del *Mech* grazie motori a razzo o altri propulsori montati su ogni robot e che permettono di volare o di rimanere sospesi in aria per qualche secondo, possibilità molto comoda per evitare attacchi troppo potenti per essere parati o che coprono un'area troppo grande per essere evitati con tranquillità utilizzando un semplice balzo. Il problema è che il *Dash* (in entrambi i casi) non è illimitato, ma soggetto a esaurirsi e pertanto necessita, ogni volta, di qualche secondo per ricaricarsi. Un altro elemento molto comodo durante il combattimento sono le armi speciali a disposizione. Queste sono utilizzabili in qualunque momento semplicemente premendo un pulsante. In effetti non si tratta di vere e proprie armi speciali ma più semplicemente di cannoncini o lanciamissili di media potenza, comodi per sbloccarsi da situazioni difficili o semplicemente per prendere tempo distraendo l'avversario. Anche queste variano a seconda del *Mech* utilizzato e sono soggette a riscaldarsi eccessivamente. Anche per loro vale il discorso del breve tempo di recupero allo scopo di ripristinarne la funzionalità. L'ultima caratteristica che riguarda la struttura di gioco, probabilmente è anche la più importante. Ogni *Mech*, letteralmente, si smonta man mano che viene colpito. Con questo non voglio dire che vedrete i vari robot cadere a pezzi quando ricevono dei colpi particolarmente forti ma le braccia tendono a staccarsi dal resto del corpo ogni volta che questo viene colpito troppo rapidamente. Se dobbiamo fare un confronto con gli altri picchiaduro, questa possibilità potrebbe essere paragonata a quando il lottatore rimaneva indifeso mezzo rimbambito ogni volta che riceveva troppi colpi assieme, solo che in questo caso si stacca letteralmente un arto del mezzo e occorre recuperarlo, pena il dimezzamento della capacità offensiva oltre al fatto che molte delle armi non funzionano più. Per il resto il gioco rimane un picchiaduro come gli altri, dove per passare al turno successivo occorre vincere due round su tre. E' stata anche prevista la possibilità di caricare l'energia per effettuare la Super Mossa, che poi sono due per ogni robot, una orientata all'attacco ed effettuabile con la solita combinazione sul *joypad* e l'altra comoda in difesa in quanto si riassume quasi sempre in una specie di barriera di energia o simili.

Appena caricato *Cyberbots* ho sentito vociferare alle mie spalle commenti vari del tipo "bello", "è il solito *Street Fighter*", "ma sono robot quelli?", "lo voglio" e via dicendo. Effettivamente *Cyberbots* tende a provocare diversi stati d'animo a seconda di chi gli si para davanti e questo per via della confusione dovuta effetti (esplosioni, raggi, eccetera) che si crea durante i vari combattimenti. Questo fino a quando non passano i primi cinque minuti dopo i quali si realizza che si tratta effettivamente di un gran bel titolo. Gli elementi di un picchiaduro che si rispetti ci si sono tutti oltre all'inserimento di qualche variante decisamente azzeccata. Certo è ancora troppo poco per definire *Cyberbots* un titolo innovativo ma non si può negare che sia divertente. Inoltre, l'utilizzo della cartuccia aumenta sensibilmente il livello qualitativo del gioco e considerando che sono sempre di più le software house che decidono di adottare questa soluzione, l'acquisto di questo accessorio diventa sempre più necessario per chiunque possieda un Saturn.

CYBERFONDALI

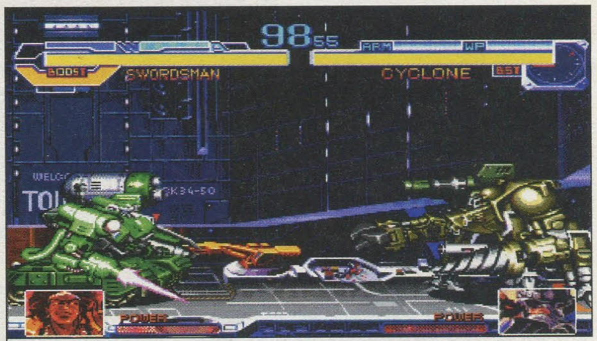
Una caratteristica piuttosto curiosa di **CyberBots** è la possibilità di sfruttare la cartuccia di espansione RAM del Saturn nel caso se ne fosse provvisti. Attenzione, però, poiché la cartuccia non è assolutamente necessaria



Combattere usando un Mech è sempre stato il mio sogno...



L'ausilio della cartuccia aggiunge nuovi particolari a partire dagli sfondi animati



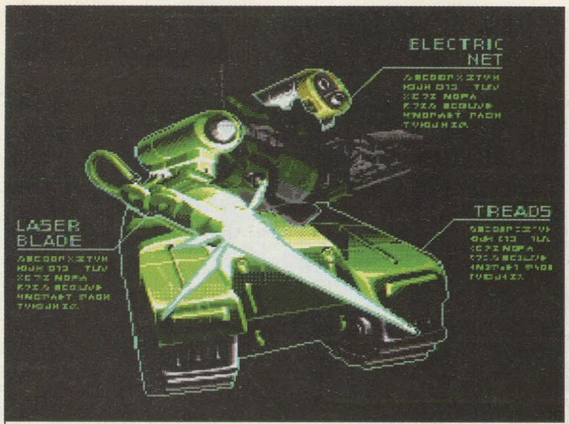
Siii! Vai con la spada laser tipo Gundam!



Ehi! Cosa vuoi fare con quel trapano? No un momento... VRRRRRR!



Ummm, sarà, ma questo qui io l'ho già visto da qualche altra parte...



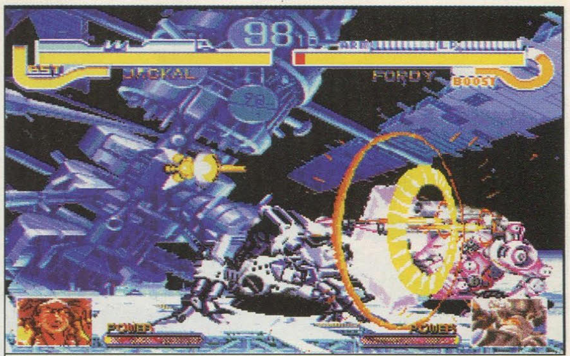
I robot di Cyberbots sono incredibilmente definiti in ogni particolare

al fine del poter giocare o meno ma serve solo ed esclusivamente per aggiungere delle qualità grafiche con particolare riferimento agli sfondi. Se, infatti, giocate senza cartuccia vi ritroverete davanti una qualità grafica decisamente buona, con ottime animazioni dei *Mech* e sfondi colorati. Insomma, tutto nella norma. Non appena, però, decidete di far uso della RAM aggiuntiva vi accorgerete subito di una serie di differenze. La prima, negativa ma giustificata, riguarda i tempi di caricamento leggermente più lunghi. Naturalmente questo era scontato, più memoria, più dati da caricare, maggiore il tempo necessario: sono circa quattro i secondi in più che il Saturn utilizza per caricare il gioco rispetto a quando non si ricorreva all'espansione. La seconda differenza, appena visibile secondo il mio modesto parere, riguarda le animazioni, arricchite di qualche frame in più rispetto a prima. Considerando che **Cyberbots** raggiunge dei livelli di frenesia davvero notevoli vi assicuro che difficilmente ci farete caso. La vera innovazione riguarda gli sfondi che magicamente si animano e diventano interattivi, nel senso che a seconda di come i *Mech* combattono il background reagisce di conseguenza. Un esempio è il livello della città dove i robot distruggono perfino i palazzi durante la loro lotta e arrivano le squadre di soccorso per spegnere gli incendi e salvare le persone che tentano di buttarsi dalle case. Oppure il livello nello spazio dove si combatte su un satellite che sta precipitando sulla terra e viene distrutto gradualmente dal calore causato dall'attrito dell'aria, effetto che coinvolge perfino i due robot. Questi sono solo due esempi di come lo sfondo cambi a seconda della presenza della RAM esterna o meno e vi assicuro che l'effetto è davvero spettacolare e rende ancora più longevo il tutto.

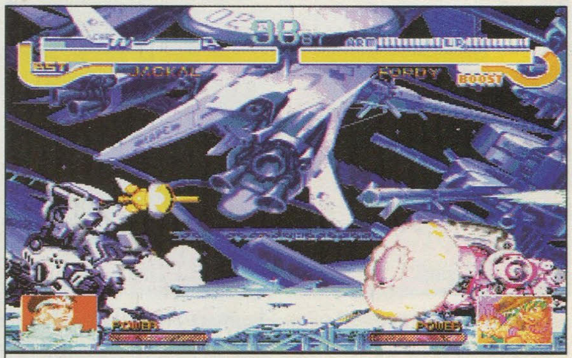
ROBOTIZZIAMOCI

Insomma, **Cyberbots** è un titolo incredibilmente spettacolare. Tecnicamente parlando il lavoro che hanno fatto i programmatori è semplicemente eccellente e difficilmente riesco a credere che si potesse ottenere di più per un titolo del genere. L'aspetto migliore del gioco è sicuramente quello grafico, con i robot disegnati e animati in maniera fantastica, soprattutto se consideriamo le loro dimensioni, le numerose mosse a disposizione e gli effetti grafici come le varie spade laser, le cannonate e le gigantesche esplosioni. Non parliamo poi dell'incredibile balzo di qualità che si ottiene utilizzando la cartuccia di espansione grazie ai fondali animati. Questi, come solitamente accade, passerebbero normalmente inosservati ma nel caso di **Cyberbots** ci troviamo davanti un vero e proprio film sullo sfondo dove accade veramente di tutto. Il sonoro, invece, non è nulla di particolarmente entusiasmante ma decisamente azzeccato per un prodotto di questo genere. Le colonne sonore sono frenetiche al punto giusto e gli effetti né esaltano particolarmente l'ambiente né lo coprono di ridicolo tanto sono brutti. Infine la giocabilità. **Cyberbots** è uno dei picchiaduro 2D più azzeccati che mi sia capitato di provare. La difficoltà è ben equilibrata, non è troppo facile né impossibile da terminare, inoltre otto personaggi e dodici *Mech* a disposizione lo rendono anche vario e divertente da riprendere in mano una volta terminato. Senza contare la solita possibilità di poter sfidare amici vari in incontri mozzafiato che vi assicuro rimane, anche in questo caso, il modo più divertente per giocare.

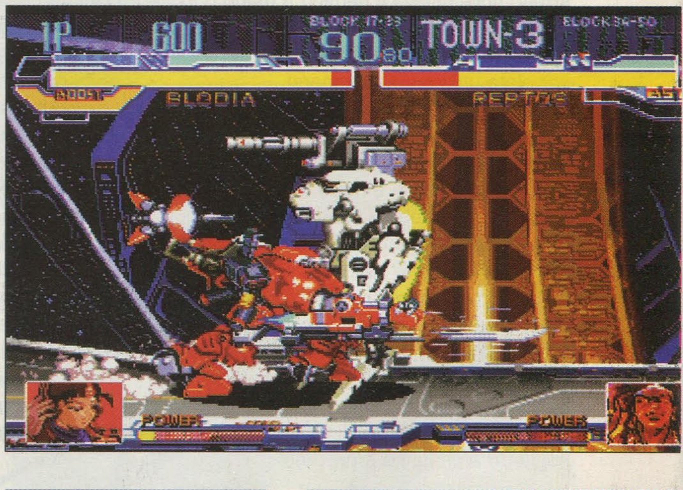
Bio Massa



Figurati se anche in questo gioco poteva mancare un bel ragnone meccanico

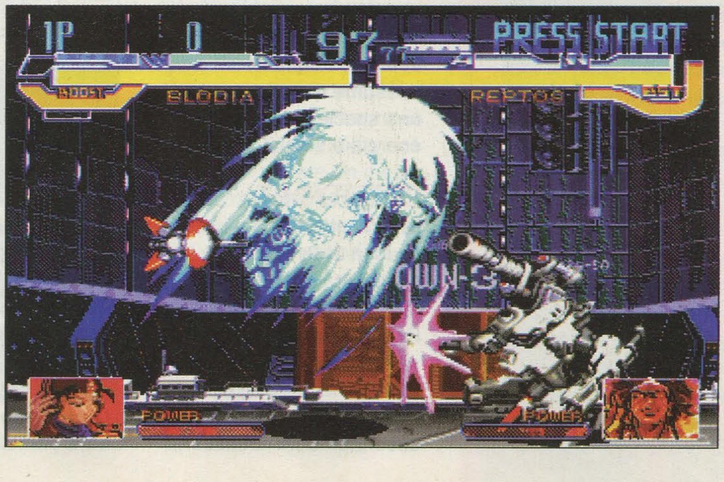


E' venuto prima il Mech o il pilota?











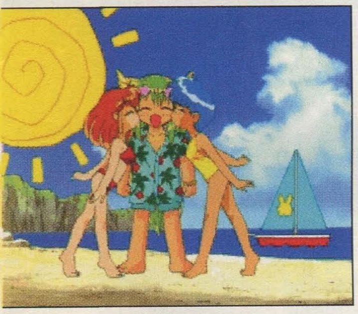
PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	89
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	90

SI RINGRAZIA **MICROMEDIA** PER IL CD

Puyo Puyo Sun

In questi ultimi mesi è tornato di moda il genere dei puzzle game. La mania di questi giochi era scoppiata anni fa grazie al mitico **Tetris** e ai suoi numerosi cloni (**Columns**, **Dr. Mario**, **Tetris II**, eccetera) ma ultimamente si era un po' appianata per fare spazio ad altri tipi di giochi come gli strategici e i picchiaduro 3D. Questo, però, è stato solo un lieve momento di calma in quanto è da un paio di anni che questo filone è tornato prepotentemente sulla scena grazie, soprattutto, a titoli come **Puzzle Bobble** della Taito, che ha ottenuto un grandissimo successo. Dopo questo, infatti, sono stati realizzati numerosi giochi tra i quali ricordo il seguito dello stesso (**Puzzle Bobble II**) e **Super Puzzle Fighter II X**. Per quanto riguarda **Puyo Puyo**, invece, il discorso è leggermente differente. Il primo capitolo di questa saga uscì poco dopo **Tetris** per i computer MSX e ottenne un incredibile successo in terra nipponica. Ovviamente in occidente nessuno sapeva minimamente di cosa si trattasse fino a quando venne convertito per altre piattaforme compresa una versione arcade, che però non riscontrò molti favori nei confronti del pubblico, soprattutto se confrontato con **Puzzle Bobble** o **Tetris**.



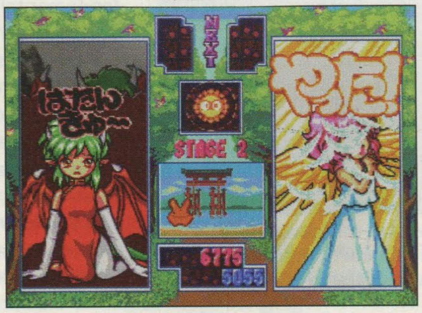
La struttura di gioco è molto semplice. Si tratta fondamentalmente di posizionare dei "Puyo", organismi colorati simili a gelatine e dal caratteristico sguardo da beota, in fondo a un pozzo cercando di farne ammassare almeno quattro. Un Puyo, infatti, quando viene affiancato ad un altro dello stesso colore si fonde con questo e, quando vengono raggiunte le quattro unità, i Puyo scompaiono. Nel **Puyo Puyo** originale, lo scopo era quello di far scomparire un numero definito di Puyo per passare al livello successivo ma, col passare del tempo e, soprattutto, con l'avvento di **Super Puzzle Fighter II X**, il fine è cambiato radicalmente in quanto non basta ottenere dei punti ma occorre sconfiggere un avversario che può essere un amico o la console stessa. Se, però, vogliamo essere sinceri, non è **Puyo Puyo** ad aver "copiato" **Puzzle Fighter**, semmai il contrario, dato che questa caratteristica era stata già inserita nelle versioni Megadrive e SNES. Comunque non si può nemmeno negare che il gioco della Capcom abbia influenzato in qualche modo questo genere, fatto dimostrato dai personaggi che effettuano delle mosse speciali quando si ottengono dei punti o si realizzano delle combinazioni vincenti. In **Puzzle Fighter** i lottatori combattevano tra loro utilizzando mosse e tecniche a seconda dei punti ottenuti. In **Puyo Puyo** il discorso è simile anche se le mosse vengono realizzate in successione. Il problema è che il numero dei Puyo che è possibile far scomparire in un colpo è sempre lo stesso, ma spesso vengono avviate delle reazioni a catena che possono portare a far scomparire successioni di Puyo senza nemmeno rendersene conto e, ogni volta che una reazione ne scatena un'altra, il personaggio abbinato realizza una mossa più potente. Inoltre, ogni volta che un quartetto scompare il nemico viene appesantito di qualche Puyo fantasma che ha la caratteristica di essere assolutamente inutile e il numero di Puyo fantasma che l'avversario si ritroverà nello schermo cresce in maniera esponenziale in rapporto al numero di Puyo eliminati in un colpo. Detto in parole povere, più il colpo è potente più l'avversario è nei guai. Un'ultima nota riguarda la possibilità, come in **Puzzle Fighter**, di selezionare il personaggio (esattamente come in un picchiaduro). Ognuno di essi, infatti ha a disposizione una particolare combinazione di Puyo che, se realizzata, può raddoppiare il danno inflitto all'avversario e questo fa sì che la scelta del personaggio influenzi pesantemente sull'andamento del gioco e sulla tecnica da adottare.

Bio Massa



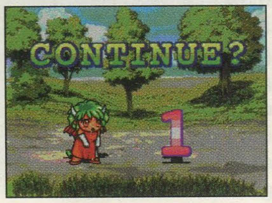


SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD









***Puyo Puyo* è sempre stato uno tra i più divertenti puzzle game mai realizzati e difficilmente si potrà mai dichiarare il contrario. La versione Saturn di questo gioco non perde assolutamente il suo fascino originale, oltre ad aggiungere le ultime caratteristiche dettate dalla moda lanciata prima da *Puzzle Bobble* e, in seguito, da *Super Puzzle Fighter II X*. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, *Puyo Puyo Sun* non è certo un titolo che necessita di effetti strabilianti come zoom o rotazioni complete dello schermo ma solo di una grafica colorata e di musiche allegre e frenetiche. Questo è esattamente quello che hanno fatto i programmatori della Compile, e il risultato è un gioco divertente e longevo, una vera chicca per chiunque possieda un Saturn e, pertanto, imperdibile.**

SCHEDA GLOBALE 90

CASA PRODUTTRICE	COMPILE
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

Mass Destruction

Con un titolo come questo non c'è modo di fraintendere. Penso che mai nella storia dei videogiochi il nome sintetizzasse così bene il contenuto (a parte forse gli strip poker) e da **Mass Destruction** non dovete aspettarvi altro che chili e chili di devastazione gratuita. Niente di più, niente di meno. Originariamente questo gioco era stato programmato per PC ma dopo una fase preliminare di sviluppo era stato dirottato verso il Saturn sotto il non troppo brillante nome di **Tank**. Passano però pochi mesi ed eccolo prendere la luce nella sua veste originale così come era stato originariamente concepito, compreso il titolo. Una cosa certamente singolare di questo gioco è la totale assenza di una trama o di una benché minima storia che faccia da sfondo allo svolgersi dell'azione, d'altronde sarebbe stata superflua: avete bisogno di qualche giustificazione per radere al suolo gli eserciti nemici? Il tutto è quindi finalizzato al divertimento più puro ed è quindi logico che i programmatori abbiano posto l'accento sulla giocabilità e sulla spettacolarità a discapito di realismo e lato strategico. Naturalmente non si tratta del primo titolo che cerca di offrire una cosa del genere e possiamo trovare illustri predecessori su altre piattaforme come ad esempio **Firepower** per Amiga o il suo successore **Return Fire** per il 3DO, **Mass Destruction** presenta comunque notevoli aspetti innovativi, volete sapere quali? Seguiteci...





Notare i riflessi delle esplosioni sull'acqua. Non male come effetto, eh?



Se fallirete la vostra missione verrete portati davanti alla corte marziale a bordo di questo massiccio elicottero

DEMOLIZIONI INDUSTRIALI

La prima cosa che dovrete fare è scegliere fra i tre mezzi corazzati a vostra disposizione, ognuno dotato di una propria resistenza e velocità ma tutti dotati dello stesso devastante arsenale bellico. Scegliete con cura quello che più si addice alle vostre caratteristiche e partite per affrontare tutta una serie di impegnative missioni. L'obiettivo generalmente consiste nel trovare e distruggere dei bersagli nemici e, saltuariamente, impegnarsi anche nel recupero di prigionieri od oggetti di particolare importanza per il proseguo del gioco. Una volta che la missione è stata completata venite trasportati sul prossimo campo di battaglia. Naturalmente sul campo troverete dei power-up che saranno fondamentali per andare avanti. Di particolare importanza, più dei nuovi armamenti, sono le munizioni, perché infatti la vostra scorta iniziale è piuttosto limitata e non andrete molto lontano se non troverete qualche altro colpo da mettere in canna. Detto così, **Mass Destruction** appare simile ad altri giochi alla **Command & Conquer** ma c'è una differenza molto importante. L'idea fondamentale del gioco non è quella di superare un livello via l'altro fino ad arrivare al termine ma, come avveniva in **NiGHTS** o in altri gloriosi titoli del passato, la cosa fondamentale è fare più punti possibile. Ogni singola distruzione di nemici, costruzioni, soldati e mezzi di vario genere vi attribuisce un determinato punteggio, col solo fine di provocare la maggior distruzione possibile. In questo modo anche avendo già completato il gioco sarete spronati a



Già che nel deserto fa calduccio, vediamo di rinfrescare tutto con due bei missili su un kibbutz locale



Bello distruggere i palazzi civili fuori città

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

giocarlo e rigiocarlo cercando di migliorare i vostri punteggi in una gara senza fine per radere tutto al suolo. Questo almeno in teoria, sul fatto che realmente continuerete a giocarlo qui in redazione abbiamo i nostri bravi dubbi.

MA QUANTO FA CON UN LITRO?

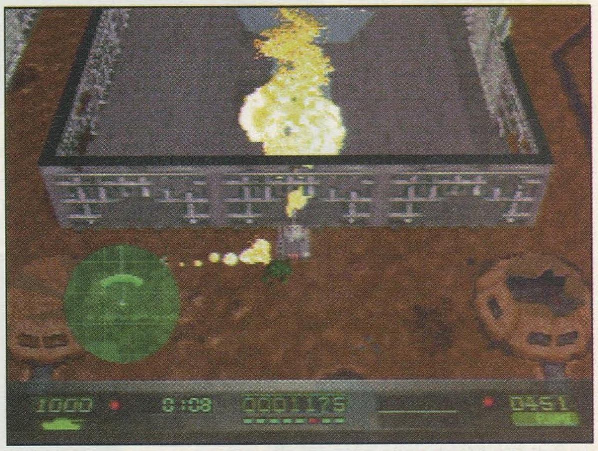
L'impostazione che i programmatori hanno voluto dare a Mass Destruction pone molta enfasi sulla spettacolarità dell'azione e in particolare delle esplosioni. A seconda delle armi che avrete a disposizione l'effetto sui vostri obiettivi sarà diverso. Da questo punto di vista è giusto anche far notare gli ottimi effetti grafici utilizzati, in particolar modo per quanto riguarda i riflessi nell'acqua che lasciano veramente a bocca aperta. Tutto il gioco si svolge con delle inquadrature tridimensionali che variano a seconda della situazione, tenendo sempre la visuale più comoda per



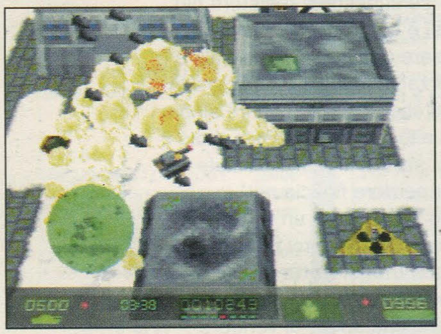
L'effetto dei vortex missile: un ciclone di fuoco che distrugge ciò che vi circonda!



avere tutta la zona sotto controllo, né da troppo vicino né da troppo lontano. Anche il comportamento del vostro mezzo è molto ben curato e i suoi movimenti sui diversi tipi di terreno che vi troverete ad affrontare sono estremamente realistici e molto belli da vedere. Questo anche perché tutta la grafica scivola fluida a 60 frame al secondo, lo stesso rate tenuto da **Virtua Fighter 2**, mica poco! In un panorama di devastazione di questo tipo anche il sonoro deve avere, ed in effetti ha, una fondamentale importanza e ogni vostra azione viene condita da effetti a volte sproporzionati ma sicuramente di grande impatto.









IL ROVESCIO DELLA MEDAGLIA

Andando a cercare invece degli aspetti negativi di **Mass Destruction** bisogna dire che si sente molto la mancanza della possibilità di sfidarsi in duelli testa a testa: non si tratta di una richiesta campata per aria del tipo "Chissà come sarebbe se..." ma basata sul fatto che una opzione del genere era già stata inserita in **Return Fire** e bisogna dire che funzionava veramente bene assicurando dosi massicce di divertimento. Come dimostrano diversi aspetti tecnici, il motore del gioco è molto buono e non avrebbe avuto grosse difficoltà a supportare uno split screen. Peccato, un'altra occasione persa che avrebbe consentito di variare un minimo l'azione che alla lunga rischia di diventare ripetitiva e piuttosto banale: insomma, c'è un limite alla distruzione che si può sopportare nella vita! Tutto questo ci porta a dire che **Mass Destruction** è un ottimo titolo che ha nell'immediatezza e nella giocabilità i suoi cavalli di battaglia ma che alla lunga, nonostante una realizzazione tecnica quasi impeccabile, rischia di stancare.

Puck



Se state cercando un titolo più giocabile e meno strategico di *Command & Conquer* (che pure è un notevole passo avanti rispetto ai war game tradizionali), *Mass Destruction* è quel che fa per voi. Fin dalla prima partita si viene infatti catturati dalla foga di distruzione senza freni che pervade questo CD. Il fascino deriva anche dall'ottimo lavoro che hanno fatto i programmatori per quanto riguarda grafica, sonoro e controlli, che raramente deludono le aspettative. Sfortunatamente quello che doveva essere l'arma in più di *Mass Destruction* rispetto ai suoi rivali, una componente strategica decisamente meno sviluppata, gli si ritorce contro perché dopo le prime partite si sente la mancanza di qualcosa oltre alla demolizione pura. Si arriva così dopo diverso tempo a rimanere annoiati dal solito tran tran che pervade i livelli, senza riuscire più a suscitare molto entusiasmo.

PAGELLA

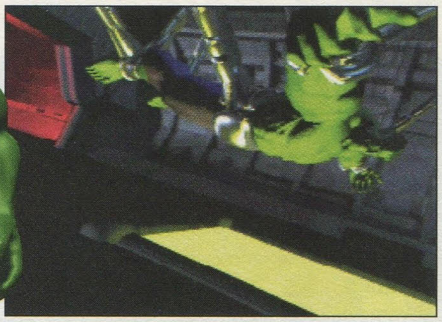
GRAFICA	90
SONORO	88
GIOCABILITÀ	86
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	86

The Incredible Hulk

Non ho intenzione di farvi attendere fino al commento. Vi dico sin da ora che **The Incredible Hulk** della Eidos Interactive è senza dubbio il peggior gioco per Saturn che io abbia mai provato. E ne ho provati molti, potete credermi. Vi spiegherò i motivi di questa convinzione in seguito, ora passiamo a esaminare la trama. Hulk è stato rapito dal malvagio Pantheon e nascosto in una delle sua basi segrete. Fortunatamente Hulk è riuscito a fuggire dalla stanza in cui era rinchiuso e ora, libero di girovagare nel covo del nemico, deve riuscire a sconfiggere Pantheon e a trovare l'uscita. Non sono quindi presenti tutti gli aspetti che caratterizzano il fumetto (il contrasto tra Bruce Banner e Hulk, per citare il più importante), oltre ad alcune notevoli incongruenze di cui intendiamo parlare subito. Vediamo, oltre a queste contraddizioni, quali sono i problemi che affliggono ogni aspetto del gioco. 1) Tanto per cominciare, il concetto alla base del gioco è pietoso. Si tratta di un prodotto in stile **Loaded** nel quale Hulk deve trovare degli switch per aprire delle porte o attivare ascensori. Questo sarebbe potuto essere interessante con altri personaggi, ma Hulk è Hulk. Perché non può semplicemente distruggere le porte, come ha sempre fatto e sempre farà? Semplice, perché altrimenti questo gioco non avrebbe avuto senso (non che così la situazioni cambi molto...). Ancora una volte possiamo ammirare una licenza dei fumetti Marvel che ignora completamente le caratteristiche del personaggio. 2) La grafica è pietosa. L'ambiente 3D è monotono e mal realizzato, la profondità della visuale è disarmante e sono presenti alcuni tocchi di classe veramente notevoli. Basta tirare un pugno contro una parete, per vedere decine di poligoni che colano in tutto lo schermo e poi, se si decide di saltare contro un muro, si vede chiaramente l'ombra di Hulk che si alza da terra! 3) Il sonoro è pietoso. Le musiche sono tra le peggiori mai sentite, così come gli effetti.



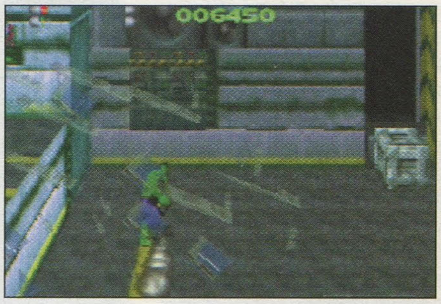












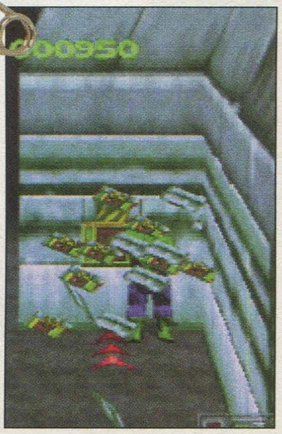
Malgrado questo, si tratta comunque del migliore aspetto del gioco. 4) La giocabilità è pietosa. Il sistema di controllo è impreciso e non è facile stabilire dove si trova Hulk in relazione ai nemici. I robot avversari sono più forti di Hulk e i loro colpi infliggono notevoli danni al gigante verde. I nemici che volano sono quasi impossibili da sconfiggere, e la presenza di mine e torrette laser rende molto difficile la sopravvivenza. Anche al livello di difficoltà più basso, se si riesce a resistere più di dieci minuti, si è compiuta una vera impresa. E pensare che nel fumetto Hulk è dotato di una forza incredibile ed è in grado di compiere salti che possono coprire sino a tre miglia... 5) La longevità di questo titolo è inesistente. Una partita a **The Incredible Hulk** basta a far perdere fiducia nei videogiochi. Solo un pazzo (o un recensore) può avere il coraggio di giocarci per più di dieci minuti. Insomma, si tratta di uno di quei titoli che punta solamente sul nome del protagonista e che spera di vendere grazie alle numerose pubblicità sparse sui fumetti americani. Non posso neanche immaginare che gli sviluppatori di questo prodotto, dopo averlo visto, abbiano detto: "Beh, è grandioso, realizziamolo". Sono stupito che nessuno abbia deciso di bloccare la produzione, e sono anche convinto che gli appassionati dei fumetti Marvel rimarranno delusi nel vedere la qualità di questo titolo.

End

SCHEDA GLOBALE 15

CASA PRODUTTRICE	EIDOS
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

Non ho molto da aggiungere a quanto ho già detto nell'introduzione. *The Incredible Hulk* è senza dubbio il peggior gioco che io abbia mai visto su Saturn, e il più squallido tentativo di vendere un gioco basandosi solamente sulla licenza di un personaggio famoso. Tanto di cappello ai programmatori della Eidos, il cui nome verrà ricordato a lungo (e con terrore) da tutti i possessori del 32-bit di casa Sega



Iron Man/X-O Manowar in Heavy Metal

Se siete stufi delle solite conversioni degli X-Men e volete sbizzarrirvi con qualche nuovo personaggio dei fumetti ecco che arriva per voi l'ultima fatica della Acclaim, che si presenta col lungo nome di **Iron Man/X-O Manowar in Heavy Metal**. Non contenta infatti della mezza figuraccia rimediata con **Batman Forever**, la casa americana ha pensato bene di ritornare nello stesso settore con un altro titolo che le consentisse di rifarsi la faccia. Sugli esiti di questa operazione vi rimandiamo al resto dell'articolo e all'ancora più esauriente pagellina. Per ripercorrere in tutto e per tutto la strada seguita nella produzione del titolo dedicato all'uomo pipistrello, hanno anche affidato la programmazione allo stesso team che, udite udite, ha avuto la brillante idea di proporre ancora uno sparatutto cum piattaforme. Che grande sforzo di fantasia da parte di tutti! Disquisizioni sull'originalità a parte, il gioco vi vede impersonare uno due eroi dei fumetti nella loro infinita battaglia contro il male. I due hanno caratteristiche diverse in termini di poteri e di abilità fisiche ma in definitiva non si riesce a determinare se uno sia effettivamente più forte dell'altro. A questo si possono aggiungere la mossa speciale di cui sia Iron Man che X-O sono dotati e i vari power up che potete raccogliere durante la partita, ma tutto questo non cambia di molto la situazione generale. Lo schema si gioco si materializza in una serie di intricati livelli il cui scopo vi viene illustrato prima dell'inizio di ogni livello. Non che questo sia fondamentale visto che anche fregandovene di queste informazioni il gioco prosegue senza il minimo problema e tutto quello che dovrete fare è correre a destra e a sinistra cercando di aprirvi la strada fra i numerosi nemici per riuscire a giungere al tanto desiderato traguardo. Come in ogni gioco del genere che si rispetti dovrete però affrontare ogni volta un boss di fine livello che richiederà di volta in volta tecniche diverse per essere eliminato. Volendo, avrete a vostra disposizione anche la possibilità di giocare in doppio, ognuno con un eroe diverso, ma questo non fa altro che rendere il tutto ancora più semplice e meno interessante affossando ulteriormente la già scarsa longevità. Tutto il gioco però trasuda di pressappochismo e mediocrità, dalla grafica poco definita e mal animata, all'azione ripetitiva e fortemente banale. Detto questo, risulta fin troppo evidente che alla Acclaim anche questa volta hanno fatto i furbi e hanno riutilizzato le routine principali di **Batman Forever** cambiando solamente la grafica e buttando qua e la un po' di fumo negli occhi sperando che non ce ne accorgessimo. Speranza vana perché se il primo titolo fosse stato un successo, una operazione del genere sarebbe stata se non giustificabile almeno comprensibile, ma clonare un gioco mediocre rasenta il masochismo e l'autolesionismo!

Puck

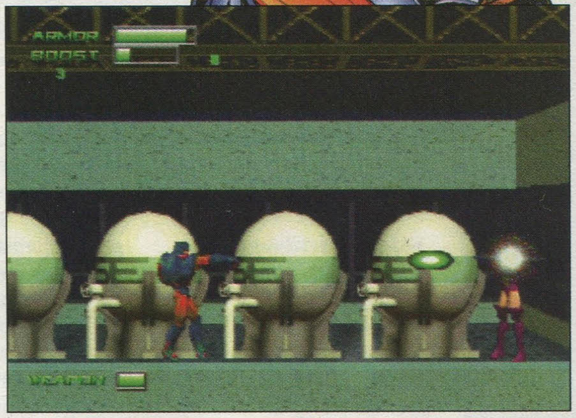










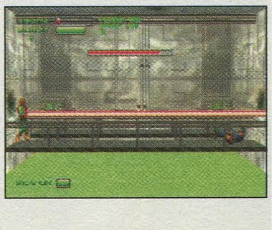






Come nella miglior tradizione delle vignette umoristiche il giusto commento a *Iron Man* sarebbe: "Senza Parole". Questa infatti è stata la mia reazione una volta visto questo gioco. La Acclaim ormai si sta facendo una brutta fama: continua a sfornare titoli tutti uguali e di livello sempre più basso. A tutto però c'è, o ci dovrebbe essere, un limite. Qui invece non si sono curati di aver toccato il fondo e hanno iniziato a scavare: questo il risultato di un gioco banale che per giunta poggia su di una realizzazione tecnica decisamente lacunosa. Non ci siamo veramente, statene alla larga ragazzi!





41 GLOBALE

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**ACCLAIM**
GENERE	**AZIONE**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**AMERICANA**
NUMERO GIOCATORI	**1**

Metal Slug

Il genere di **Contra** negli ultimi anni ha rischiato di cadere nel dimenticatoio per colpa del boom che hanno avuto i picchiaduro. Infatti era questo il tipo di gioco che stava predominando sempre più nelle sale giochi e, soprattutto, nelle produzioni casalinghe per le varie console e computer fino all'uscita di **Street Fighter II** e dei suoi numerosissimi cloni. Per fortuna alcune software house hanno continuato imperterrite a produrre titoli del genere, dove il protagonista era un eroe solitario armato fino ai denti che aveva come unico scopo quello di sconfiggere completamente l'esercito nemico. Così accadeva nella serie di **Contra** o nel capostipite di questo genere **Green Beret** (guarda caso targati entrambi Konami) o in alcune varianti dove al posto di "Rambo" trovavamo i più svariati personaggi catapultati in mondi paralleli o ambientazioni *horror*. Il concetto era sempre lo stesso, solo che al posto della mitraglietta il protagonista era armato di arco e frecce piuttosto che di spada o oltre diavolerie. La SNK ha voluto invece riprendere la tradizione producendo **Metal Slug**, dove il protagonista è nuovamente un fan di Stallone convinto da non si sa chi a intraprendere una missione suicida allo scopo di eliminare il cattivone di turno che, naturalmente, gli scatenerà contro il suo intero esercito personale. La struttura di gioco è estremamente semplice. **Metal Slug** è fondamentalmente un gioco di azione 2D visto lateralmente dove il giocatore impersona questa specie di soldato che, inizialmente armato solo di pistola e di un numero limitato di bombe a mano, dovrà procedere per i vari livelli con lo scopo di superarli tutti e raggiungere il nemico finale. I nemici possono essere di vario genere, soldati, aerei, navi, mezzi corazzati e tutto ciò che può vagamente essere connesso a un normale (o quasi) esercito tradizionale. Affrontarli tutti non sarà certo una cosa semplicissima, perché il nostro eroe non è certo invulnerabile e, se viene colpito da un proiettile o da un'esplosione, muore all'istante con la conseguente perdita di una delle possibilità messe a disposizione per concludere la missione. Come è già stato accennato, all'inizio di ogni partita si ha a disposizione solamente una pistola, qualche bomba a mano e un coltello. Quest'ultimo non è particolarmente utile ma serve solamente quando ci si trova troppo vicini ai nemici per potergli sparare senza problemi. A questo punto, infatti, il protagonista sfodera la sua micidiale lama e li pugnala a morte. Attenzione, però, perché questo discorso vale solamente per i soldati che, oltretutto, possono fare la stessa identica cosa nei confronti del protagonista. Inutile quindi avvicinarsi a un nemico "umano" pensando di essere al sicuro o a un carro armato cercando di tagliuzzarlo con il coltello. Inoltre state attenti che questi possono selvaggiamente passarvi sopra e le conseguenze di questo atto non sono certo tra le più entusiasmanti. Le bombe a mano sono molto utili ma estremamente scomode da usare. Utili in quanto possono eliminare in un colpo numerosi soldati, scomode perché possono essere lanciate solo in due direzioni. Per utilizzarle al meglio, quindi, occorre prendere confidenza con questo tipo di ordigno, soprattutto se si considera che i livelli avanzati sono pieni di mezzi corazzati e che, quindi, le bombe sono decisamente comode. La pistola è, invece, l'arma con cui si comincia ogni partita. Tendenzialmente è inesauribile (potete sparare a destra e a manca senza riserbo visto che i proiettili sono infiniti) ma poco potente per essere considerata veramente utile, soprattutto contro nemici come elicotteri o aerei. Fortunatamente è possibile sostituirla con altre armi come mitragliette, lanciafiamme, lanciarazzi e, addirittura, fucili a pompa che, purtroppo, sono limitati e una volta esauriti vengono persi fino a quando non se ne raccolgono altre. Per trovare queste armi ci sono due modi. Il primo è di distruggere i vari contenitori presenti sul campo di battaglia (casse, bidoni, eccetera) il secondo è quello di liberare i vari prigionieri di guerra. Questi li trovate legati come salami lungo i vari livelli e per liberarli occorre sparagli. Una volta fatto questo si metteranno a comminare felici per la loro riconquistata libertà ma se gli andrete contro effettueranno un rapido gioco di magia materializzando un *bonus* che può essere un'arma aggiuntiva, bombe, semplici punti o vite extra.

LUMACONE METALLICO

Tra tutti le varie armi che è possibile trovare durante il gioco, quella più importante è sicuramente il Metal Slug (da cui il nome del gioco). Questo è una specie di carro armato in miniatura che assomiglia terribilmente a Bonaparte, il mezzo corazzato della protagonista dell'OAV giapponese Dominion: Tank Police. Questo mezzo è sicuramente la migliore risorsa di cui può disporre il protagonista in quanto può resistere a







SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	**SNK**
GENERE	**AZIONE**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
NUMERO GIOCATORI	**1-2**





Aiuto! Questo missile vuole farmi la bua!

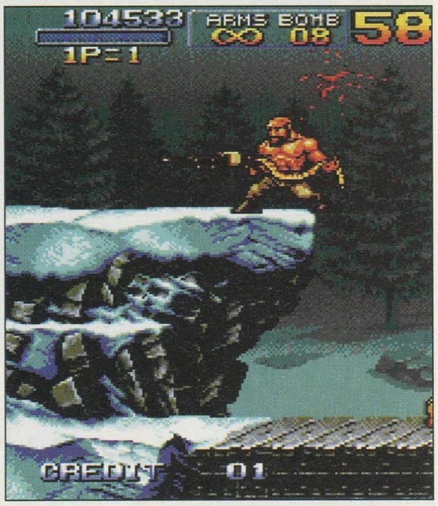






In Metal Slug i mezzi sono dannatamente simili a quelli dell'OAV Dominion - Tank Police





numerosi colpi ed è armato di una comodissima mitragliatrice direzionale utilizzabile senza problemi e di un cannoncino piuttosto comodo contro carri armati o altri mezzi. Inoltre, può essere utilizzato per schiacciare i soldati nemici ed è praticamente invulnerabile contro i colpi di pistola anche se accusa sensibilmente i colpi di granate, missili e bombe a mano. Purtroppo però non è facile da raggiungere, in quanto lo si trova quasi sempre solo a metà livello ed è difficile riuscire a conservarlo fino alla fine in quanto non è particolarmente maneggevole e quindi non è semplice schivare i colpi nemici o evitare di finire in qualche fosso o fiume (in questo caso si perde anche una vita). La condizione del Metal Slug, comunque, è segnalata da un indicatore vicino al punteggio che ne segnala le varie condizioni, dal numero di proiettili rimasti per il cannoncino all'energia dell'armatura. Questa può essere però ripristinata grazie a dei bidoni di energia che si trovano durante i livelli (esattamente come i vari *bonus*) ma quando termina occorre catapultarsi immediatamente fuori dal mezzo, pena l'esplosione insieme ad esso e la perdita di una vita.





STURMTRUPPEN

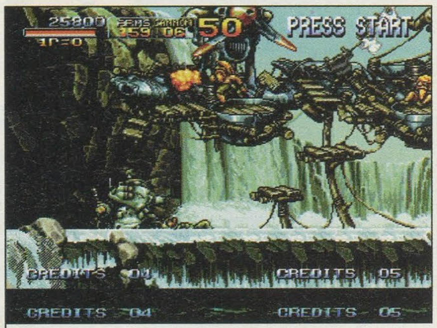
Metal Slug è decisamente simile a **Contra** ma molto più divertente. Questo non solo per la struttura di gioco ben realizzata ma anche per l'incredibile umorismo che lo contraddistingue. In effetti questo sembra più una parodia di tutti i giochi di questo genere, un po' come **Parodius** per gli sparatutto. La cosa che si nota subito è l'incredibile sguardo da ebete del protagonista e del ghigno che si delinea sulla faccia ogni volta che spara contro un nemico. Ma è solo giocando che vengono fuori tutte le situazioni più comiche. I nemici, infatti, spesso e volentieri sono impegnati a fare altro piuttosto che attaccare il protagonista ed è facile trovarli mentre pranzano o dormono. Naturalmente è possibile attaccarli a tradimento ed ecco che scappano via come matti rovesciando la cena (finendo con un piede dentro la pentola) o correndo con la coperta sulla testa tipo fantasma. Oppure soldati appoggiati al lampione che fumano per non parlare dei poveracci che vengono letteralmente beccati mentre sono nelle latrine e si buttano nel gabinetto per la vergogna. Questo però non si limita ai soldati nemici ma anche ai vari mezzi. Per esempio la barca che viene distrutta



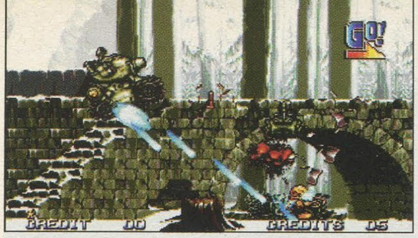
***Metal Slug* è assolutamente il gioco più comico che mi sia mai capitato di provare nell'ultimo periodo. Effettivamente è difficile giocarlo senza avere costantemente il sorriso sulla bocca (dovuto alle situazioni comiche) senza contare che è effettivamente un gran titolo, anche per la quasi impeccabile realizzazione tecnica. Il "quasi" è riferito ai rallentamenti vari del gioco che, anche se non influiscono sensibilmente sulla longevità, possono dare effettivamente fastidio, soprattutto ai giocatori più attenti e puntigliosi. In secondo luogo c'è il problema della lunghezza del gioco, ma come è già stato detto nella recensione in questo caso si tratta di fare una scelta. Terminare subito tutto il gioco utilizzando i vari continue oppure riservarsi la sorpresa e assaporarselo pian piano cercando di avanzare senza farsi uccidere nemmeno una volta. Questo, però, dipende ovviamente da chi si trova davanti al video. Personalmente preferisco giocare nella seconda maniera, soprattutto nel caso di *Metal Slug*, dato che è uno dei giochi più equilibrati dal punto di vista della difficoltà che mi sia mai capitato sotto mano.**



La scritta "IN" non è lì per bellezza. Provate a immaginare cosa significa?



Un paracadutista armato di bazooka! E gli elefanti, dove sono finiti?





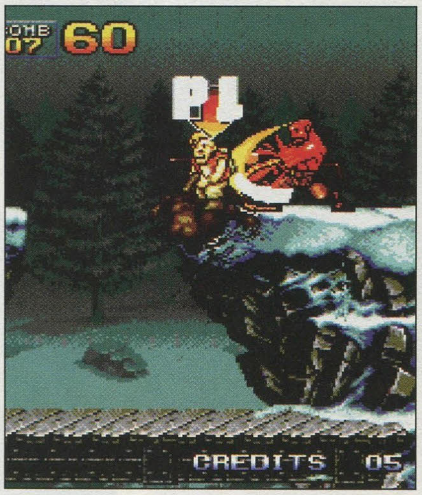




Non c'è niente di meglio che un bel missile contro i nemici per cominciare bene una giornata



Aiuto, questo è proprio grosso! Maaaaaaaaaaammaaaaaaaa!





gradualmente e che, prima di affondare, viene tenuta a galla da due soldati che pompano via l'acqua dalla stiva, oppure i carri armati che è possibile far precipitare distruggendo gli spuntoni di roccia su cui appoggiano. Non è finita ancora. Potete distruggere case, caverne e perfino Fiat 500 sparse per uno dei livelli più avanzati, senza contare che potete trovarci dentro casse contenenti bonus o prigionieri da liberare.

AZIONE E PALLOTTOLE

Tecnicamente parlando bisogna subito sottolineare il fatto che **Metal Slug** necessita della cartuccia di espansione RAM per poter funzionare come si deve. L'utilizzo di questo accessorio è però giustificato dalla massiccia presenza di animazioni che contraddistinguono ogni livello, come i palazzi che crollano o tutte le varie gag dei nemici. Purtroppo però bisogna sottolineare che spesso e volentieri il gioco rallenta incredibilmente per via della miriade di oggetti (proiettili e nemici vari) presenti sullo schermo che il Saturn deve muovere contemporaneamente. Fortunatamente, però, i rallentamenti non sono così frequenti né eccessivamente lunghi da spezzare il ritmo e non influiscono sulla longevità che risente già di un altro problema, che è la lunghezza del gioco. **Metal Slug** è effettivamente troppo corto e non è impossibile terminarlo in un paio d'ore. Bisogna, però, tenere conto del fatto che per concluderlo in così breve tempo occorre utilizzare tutti i *continue*, ma siamo convinti che sia possibile raggiungere la fine anche senza far ricorso a questa possibilità. Ovviamente ci vuole molto più tempo del previsto ma in questo modo **Metal Slug** riacquista una discreta dose di giocabilità senza contare che rimane un titolo divertente da rigiocare anche dopo averlo terminato una volta. Graficamente invece sono rimasto sorpreso dallo stile tipico dei fumetti che i grafici sono riusciti a dare all'immagine del gioco. Ogni personaggio è incredibilmente definito perfino dei contorni e animato in maniera superba. Anche gli sfondi sono bellissimi, ma rispetto al disegno dei personaggi passano in secondo piano ed è difficile notarli alla prima occhiata. Il sonoro, infine, raggiunge i soliti standard, con delle ottime colonne sonore che anche in questo caso sembrano delle parodie di precedenti titoli di questo tipo ed effetti ben realizzati come esplosioni e frasi digitalizzate.

Bio Massa



Vai Bonaparte! Schiacciali tutti!



Maledetto! Ti ripari dietro uno scudo. Ma io ti bombardo e ti frego, oh!









PAGELLA

GRAFICA	94
SONORO	89
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	89

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD

GAME START

PlayStation™

ACHTUNG

DA MARZO NUOVO INDIRIZZO

GAME START

GAME START
V. BONACINI, 59 / 61 41100 MODENA
2 LINEE TELEFONICHE
(059) 37.09.67
E-MAIL:GAMESTART@DATAS.IT
ORARIO 9.30 13.00 / 15.00 19.30
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TITOLI PLAYSTATION PAL

2XTREME	75.000
ACTUA GOLF	85.000
ADV. OF LOMAX	89.000
AIR COMBAT	45.000
ANDRETTI RACING	69.000
BATTLESCAPE	89.000
BREAK POINT TENNIS	75.000
BROKEN SWORD	89.000
BUBBLE BUBBLE	79.000
BUBBLE BUBBLE 2	TEL.
BUST A MOVE 2	79.000
CARNAGE HEART	75.000
CHESSMASTER 3D	85.000
CHR. OF THE SWORD	89.000
COOL BORDERS	85.000
CRASH BANDICOOT	92.000
CRUSADER NO REM.	85.000
DESCENT 2	95.000
DESTRUCTION DERBY	45.000
DESTRUCT. DERBY 2	89.000
DISRUPTOR	89.000
EARTHWORM JIM 2	75.000
EXCALIBURN	89.000
EXHUMED	89.000
FIFA 97	79.000
FINAL DOOM	89.000
FIRO & KLAWD	75.000
HEXEN	89.000
INT. SUP. SOCCER PRO	95.000
INT. MOTO X	85.000
INT. POWER SOCCER	87.000
INT. SUP. SOCCER DEL.	89.000
JET RIDER	82.000
KING OF FIGHTER	75.000
KING'S FIELD	75.000
LEGACY OF KAYN	85.000
LITTLE BIG ADV.	89.000
MECHWARRIOR 2	95.000
MONSTER TRUCK	TEL.
NAMCO MUSEUM V.3	77.000
NBA IN THE ZONE 2	89.000
NBA LIVE 96	49.000
NBA LIVE 97	79.000
NEED FOR SPEED 2	TEL
NHL FACE OFF 97	72.000
PGA TOUR 97	85.000
PLAYER MANAGER	95.000
PORSCHE CHALLENGE	75.000
RAGIN SKIES	59.000
RAYMAN	85.000
REBEL ASSAULT 2	89.000
RESIDENT EVIL	95.000
RIDGE RACER	45.000
RUSH IT	TEL.
SAMOURAI SHODOWN	79.000
SENTIENT	75.000
SLAM SCAPE	65.000
SOUL BLADE	TEL.
SOVIET STRIKE	79.000
SPACE JAM	95.000
SPOT GOES TO HOLLIW.	79.000
STAR GLADIATOR	89.000
STREET FIGHT. ALPHA 2	92.000
SUIKODEN	99.000
SUPER PANG COLL.	89.000
SUPERSONIC RACERS	59.000
TEKKEN	49.000
TEKKEN 2	92.000
TEMPEST X	95.000
TENKA	TEL.
THE CROW	95.000
TOSHINDEN	39.000
TOTAL NBA 96	55.000
TOTAL NBA 97	75.000
TUNNEL B1	85.000
TWISTED METAL WORLD TOUR	75.000
VICTORY BOXING	85.000
VIRTUAL GOLF	92.000
VR POOL	95.000
WILLIAMS ARCADE	75.000
WIPE OUT	45.000
WIPE OUT 2097	89.000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	89.000
X2	85.000

TITOLI PLAYSTATION USA

BATMAN FOR. ARC. G.	79.000
CARNAGE HEART	79.000
K1 KICK BOXING	109.000
LOST VIKING II	109.000
MAGIC THE GATH.	119.000
MOTO RACER	TEL.
NEED FOR SPEED 2	109.000
RALLY CROSS	95.000
SPACE JAM	69.000
SPIDER	59.000
TAIL OF THE SUN	105.000
TEST DRIVE	109.000
TWISTED METAL 2	79.000
VANDAL HEART	109.000
VIRTUAL POOL	93.000
VMX RACING	115.000

TITOLI PLAYSTATION JAP

BLOODY BRIDE	139.000
BUSHIDO BLADE	159.000
CASTLEVANIA	159.000
CHORO Q2	129.000
DORAEMON 2	145.000
FINAL FANT. TACTICS	TEL.
FINAL FANTASY 4	149.000
GT MAX	149.000
GUNDAM 6 CENTURY	159.000
HEAWEN'S GATE	TEL.
KOOWLOON'S GATE	169.000
M	159.000
MACROSS DIG. MISS.	145.000
NAMCO VOL 5	139.000
ODE TO THE SUNSET	139.000
RAGE RACER	125.000
RANMA _	159.000
RAY STORM	139.000
RAY TRACERS	129.000
RESIDENT EVIL 2	TEL.
ROCKMAN KART	159.000
RUNABOUT	TEL.
SPECTRAL TOWER	139.000
SUPER PUZZLE FIGHT.	139.000
TIME CRISIS	TEL.
TOBAL 2	149.000
TOSHINDEN 3	119.000
ULTRAMAN	89.000
VIRTUAL HIRYU NO KEN	TEL
WILD ARMS	139.000
WINNING ELEVEN 97	129.000
XEVOIUS 3D/G	159.000

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYAPAD ORIGINAL	55.000
JOYPAD INTERACT	35.000
JOYSTICK NAMCO	99.000
JOYSTICK PS ARACDE	99.000
LINK CABLE	35.000
MEMO. CARD 32 IN 1	139.000
MEMO. CARD COL.	39.000
MEMORY CARD SONY	39.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
MODIFICA UNIVERSALE PER TUTTI I MODELLI	TEL.
RF CABLE SONY	55.000
RGB SCART CABLE	30.000
VOLANTE + PEDALIERA	135.000

E-mail gamestart@datas.it

E-mail gamestart@datas.it

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

www.datas.it/gamestart
www.datas.it/gamestart
www.datas.it/gamestart

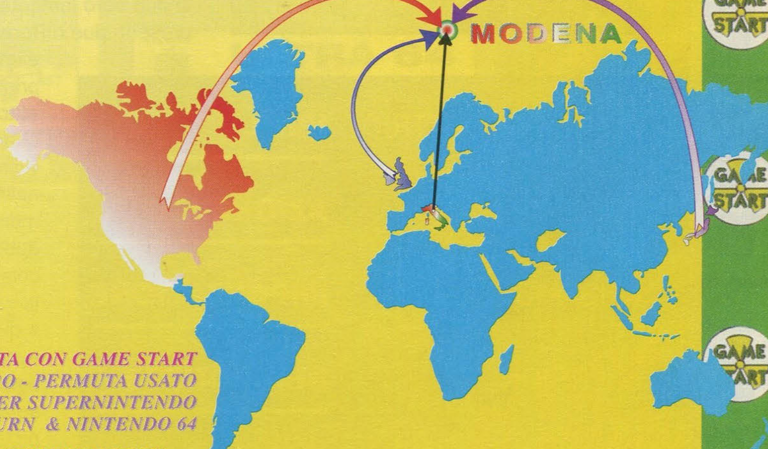
www.datas.it/gamestart/

HTTP://WWW.DATAS.IT/GAMESTART/

NUOVO SERVIZIO " JAPAN DIRECT LINE "

DISPONIBILE LA NUOVISSIMA YAROZE!!!!

LINEA RIVENDITORI: TEL. FAX 059/ 270210



SE SEI UN **NEGOZIANTE** O VUOI APIRE UN CONSOLE SHOP RICHIEDI IL NS. LISTINO PREZZI PER **RIVENDITORI !!**

SONY PLAYSTATION PAL OFFERTA ! ! ! DISPONIBILE PLAYSTATION UNIVERSALE

GIAPPONE E USA IN DIRETTA CON GAME START
VENDITA - RITIRO - PERMUTA USATO
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO
GAMEBOY MEGADRIVE SATURN & NINTENDO 64

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

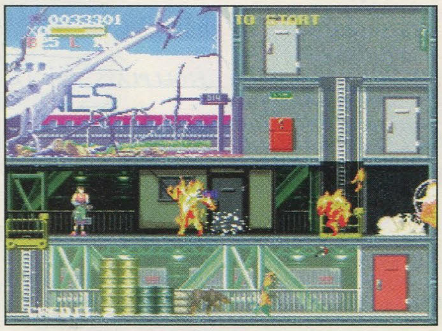
Progetto grafico: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 www.datas.it/mainstreet

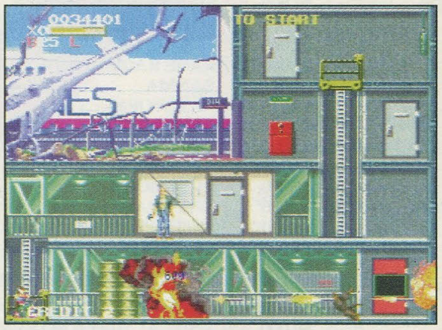
Elevator Action Returns

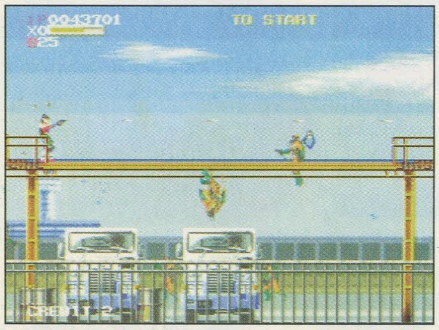
L'idea di riprodurre per le console della nuova generazione vecchi titoli che tanto successo avevano riscosso alcuni anni orsono, è senza dubbio risultata vantaggiosa per le varie software house che si sono lanciate in questo nuovo tipo di conversioni. Non si spiegherebbe infatti in altri modi il "ritorno al passato" che si sta vivendo in questi ultimi mesi, con il continuo aumentare di titoli appartenenti a questo genere. Anche in questo campo, le case produttrici si sono divise in due differenti categorie che hanno avuto un diverso approccio: da un lato abbiamo case come la Namco, o la stessa Sega, che hanno deciso di riprodurre nella maniera più fedele possibile sia la giocabilità che la realizzazione tecnica delle versioni originali mentre altre software house hanno invece preferito, mantenendo in linea di massima invariata la struttura di gioco, adattare la grafica e il sonoro alle potenzialità delle nuove console a 32-bit. Proprio in questo filone si inserisce **Elevator Action Returns**, titolo realizzato dalla semisconosciuta Ving che si basa su un popolare coin-op realizzato negli anni ottanta dalla gloriosa Taito.

TIRA LA BOMBA

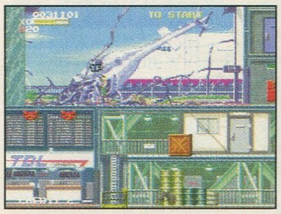
La struttura di gioco di **Elevator Action Returns** è abbastanza semplice; nei panni di uno dei tre eroi presenti, due uomini e una donna, ognuno dotato di differenti caratteristiche (velocità nei movimenti, potenza di fuoco e potenza fisica) bisogna riuscire a bloccare gli attentati criminali preparati dalla solita organizzazione terroristica. Per fare questo è necessario trovare e disattivare un certo numero di bombe presenti in ogni livello, bombe che sono state nascoste all'interno di alcune stanze. Prima di iniziare ogni stage, un rapido briefing permette di individuare subito, attraverso la mappa di cui si è

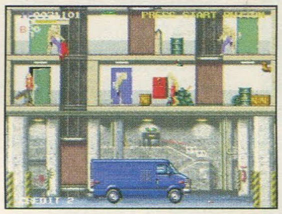




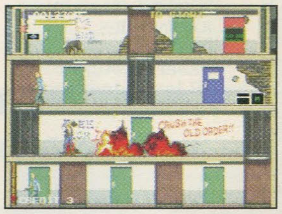


dotati, dove sono posizionati gli ordigni esplosivi, fatto comunque abbastanza evidente anche nel corso del gioco, dato che le stanze che ne contengono uno hanno la porta di color rosso. Sono blu invece, le camere in cui si possono trovare utili oggetti quali power-up, punti o reintegratori di energia. Il problema principale da affrontare nel corso del gioco comunque, non è quello di scovare l'esplosivo e disinnescarlo, ma riuscire a giungere in queste stanze evitando di essere uccisi dai killer mandati dall'organizzazione per bloccarvi. Sono infatti particolarmente numerosi i nemici (tra l'altro non ci sono solo esseri umani, ma anche cani addestrati) presenti sullo schermo e, fatto più importante, sono armati fino ai denti e pronti a tutti pur di fermarci. Anche il nostro protagonista non si può però lamentare visto che sono presenti due differenti metodi per eliminare i criminali; il primo, che viene automaticamente utilizzato quando il nemico è troppo vicino, consiste nell'utilizzare i pugni mentre il secondo, senza dubbio più efficace, consiste invece nell'usare le varie armi che si hanno a disposizione. All'inizio di ogni missione, i nostri agenti hanno in dotazione solamente una classica pistola ma, distruggendo alcuni cassoni, si possono anche trovare utilissimi power-up che trasformano l'arma in una mitragliatrice o addirittura in un lanciarazzi. Da non dimenticare poi la presenza delle bombe; ogni personaggio ha in dotazione ben 20 bombe che risultano particolarmente utili nelle sezioni finali di ogni livello, in cui solitamente il numero di nemici presenti su schermo è particolarmente elevato. Una volta disattivate tutte le bome presenti, non resta altro da fare che cercare la via d'uscita dove ci aspetta il resto della banda per scappare e prepararci a una nuova missione.



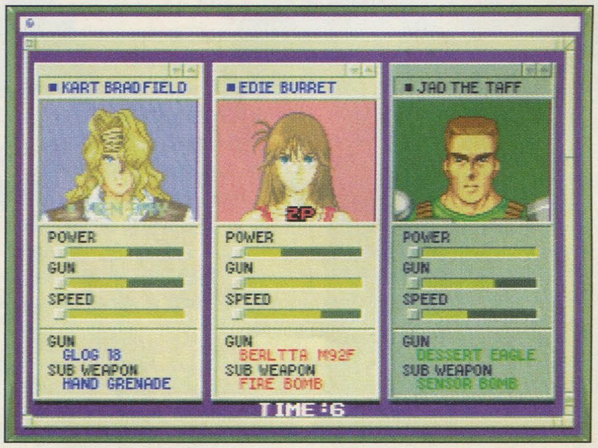






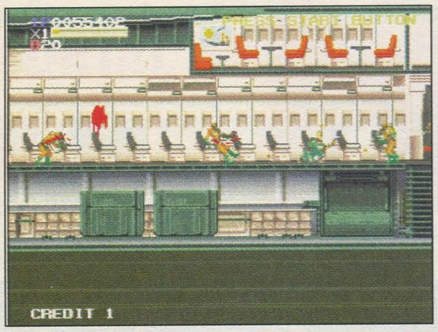
RITORNO AL PASSATO

Elevator Action Returns può contare, oltre che su una struttura di gioco semplice e coinvolgente, anche su una realizzazione tecnica senza dubbio apprezzabile. I programmatori della Ving infatti hanno cercato di adattare questa conversione alle capacità del Saturn, ottenendo dei discreti risultati. Intendiamoci, non si tratta certamente di un capolavoro, e molto probabilmente si poteva ottenere di più sotto questo punto di vista, ma nel complesso non ci si può lamentare più di tanto. La qualità dei fondali infatti è buona, mentre discreta è la varietà di ambientazioni che vanno da interni di palazzi a aeroporti, metropolitane e molto altro. Gli sprite, anche se di dimensioni abbastanza ridotte, sono tutti animati in maniera più che

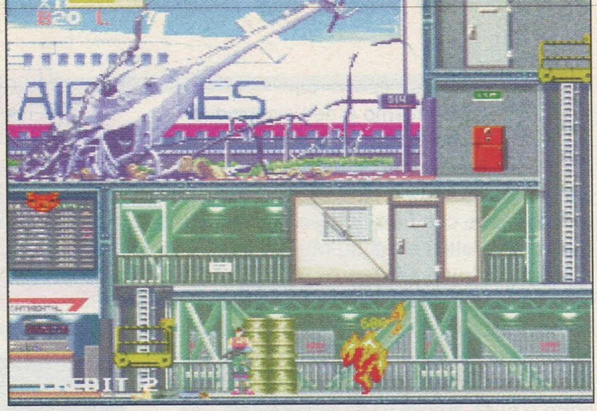


SCHEDA

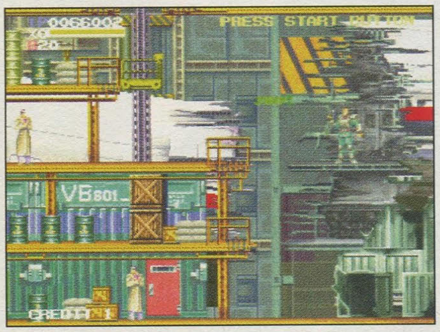
CASA PRODUTTRICE	VING
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2





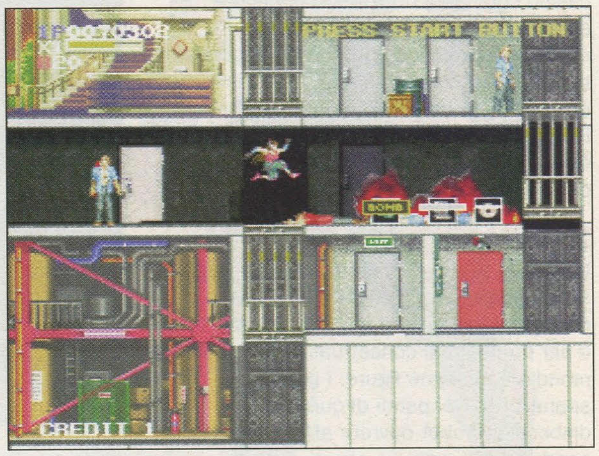


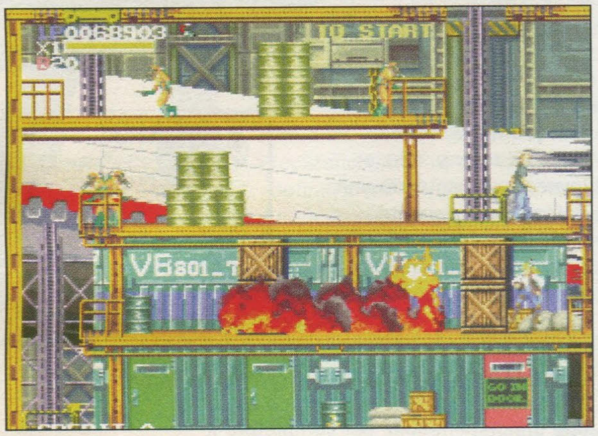




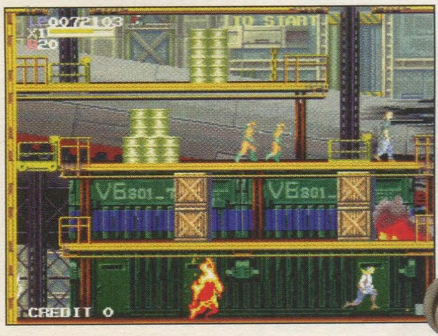
adeguata, sia che si tratti dei protagonisti che dei vari nemici presenti. Da sottolineare infine la presenza di alcuni tocchi di classe che mostrano la discreta cura posta nella realizzazione di **Elevator Action Returns**. Qualche esempio? Beh, la presenza di macchie di sangue ogni volta che si uccide un criminale, la possibilità di spegnere temporaneamente le luci sparando al pannello generale dell'illuminazione, i nemici che bruciano se colpiti da una tanica di benzina infiammata o ancora, il vedere, ogni volta che si spara un colpo, uscire dalla pistola il bussolotto. Meno positivo invece deve essere il giudizio per quello che riguarda la parte sonora; mentre gli effetti possono essere ritenuti perlomeno adeguati (anche se leggermente scarsi quantitativamente), bisogna infatti sottolineare la non eccelsa qualità dell'accompagnamento musicale che, già dopo pochi minuti, risulta più che altro fastidioso. Per quanto riguarda la giocabilità, possiamo tranquillamente affermare che si tratta di un prodotto abbastanza coinvolgente che si basa su una struttura di gioco semplice ma comunque in grado di regalare emozioni e divertimento. Il sistema di controllo semplice e preciso, aiuta poi a entrare immediatamente nello spirito del gioco e, la possibilità di giocare insieme a un amico, permette di ideare alcune tattiche utili per sopravvivere più a lungo e per riuscire a terminare più velocemente ogni livello. Bisogna comunque ammettere che, dopo intense sessioni di gioco, la linearità dell'azione, (sono due le cose da fare, eliminare i nemici e entrare nelle stanze con le porte rosse) può causare un certo senso di monotonia, anche se sono presenti diversi avversari e una certa varietà di situazioni e ambientazioni grazie anche alla presenza di un buon numero di livelli. La difficoltà media è ben calibrata e, se non si gioca a livello easy utilizzando tutti i continue, terminare il gioco non è certamente una impresa facile. La Ving è quindi riuscita a riprodurre in maniera piuttosto fedele tutte le caratteristiche peculiari dell'originale, mantenendo inalterata la struttura di base migliorando principalmente la realizzazione; proprio per questo motivo tutti gli appassionati dell'originale non potranno rimanere delusi da questa versione anni'90 di **Elevator Action** e, anche coloro che non hanno mai avuto la fortuna di provare l'originale della Taito, potranno scoprire un classico che, malgrado gli anni, risulta ancora discretamente divertente.

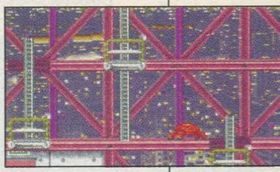
End





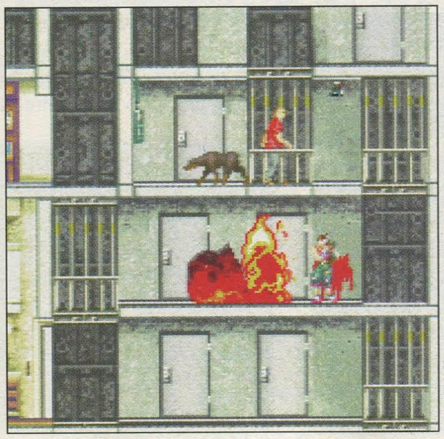






SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

Elevator Action Returns **è senza dubbio un titolo che farà la felicità di tutti gli appassionati dell'originale Taito. I programmatori della Ving non hanno infatti apportato evidenti modifiche a livello strutturale, cercando solamente di migliorare l'aspetto estetico della versione anni '80. Sfruttando le capacità del Saturn, si è quindi ottenuta una realizzazione tecnica quindi di pregevole fattura, soprattutto per quello che riguarda la grafica che, seppure non sconvolgente, è abbastanza curata e ricca di particolari. Un buon titolo che merita di essere preso in considerazione anche da chi, negli anni in cui il coin-op originale spopolava, era troppo giovane per andare in sala giochi.**



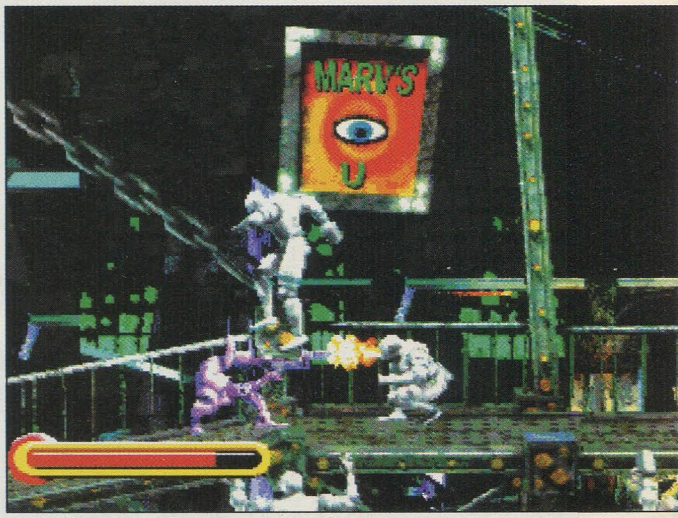
PAGELLA

GRAFICA	78
SONORO	74
GIOCABILITÀ	83
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	80

Scud

Siamo nell'epoca del consumismo e dell'evoluzione tecnologica portata ai massimi livelli, era quindi inevitabile che primo o poi qualcuno pensasse a costruire un supereroe che funzionasse a gettoni. Questa in pratica è la funzione di Scud, un automa costruito per essere, quasi, indistruttibile e al servizio della giustizia contro i soprusi. Ma la cosa più strana è il posto dove lo si può trovare: per strada. Basta con i bat-segnali in cielo proiettati di notte o sulle nuvole (e se succede un casino con il sereno?) o con quelli che occupano le cabine telefoniche per mettersi il loro costumino: Scud lo potete trovare in un comodo distributore per strada, basta inserire l'apposito gettone e l'impavido automa è al vostro servizio. Questo è appunto quello che succede e da qui ha inizio la vostra avventura...





INSERT COIN

Il gioco in questione, prodotto dalla Sega Soft, rispolvera un genere che si sta cercando di rilanciare ma che, per sfortuna o per propri limiti concettuali, riesce solo a rimediare pessime figure: i platform-sparattutto. Nei panni di questo dinoccolato robot dovrete affrontare una serie di livelli, uniti da alcune notevoli sequenze animate che raccontano la debole trama, pieni zeppi di nemici incavolati e pronti a farvi la pelle. Se riuscirete ad averne la meglio avrete a che fare con il mega fuorilegge di turno che rappresenta l'ultimo ostacolo fra voi e la missione successiva. A vostra disposizione avete un limitato numero di azioni ma bisogna segnalare la presenza di due tipi di attacchi: quello a lungo raggio e quello corpo a corpo. Se sul primo non c'è bisogno di spendere spiegazioni il secondo è rappresentato da una sorta di mossa di karate con cui vi liberate di chi vi piomba addosso. Peccato che il tutto avvenga in modo molto confuso e non sempre riuscirete ad eseguire questa mossa senza perdere energia. Può anche risultare più facile spostarsi con un salto e usare ancora lo sparo. Una delle poche note originali di **Scud**, ma che poteva comunque essere sviluppata in modo più serio ed approfondito, è rappresentata da un certo numero di fasi tridimensionali in cui, potendo anche usare la Virtua Gun, dovrete eliminare tutti i nemici che vi vengono in contro. Alcune di queste fasi sono di passaggio all'interno di uno schermo mentre più spesso vengono utilizzate per lo scontro finale con il boss di fine livello. Bisogna riconoscere che questa variante spezza almeno in parte la monotonia dell'azione e richiede altri tipi di capacità per proseguire. Il rovescio della medaglia è dovuto all'eccessiva semplicità di alcune di queste sezioni e dall'eccessivo caos che spesso si viene a creare sullo schermo, rendendo impossibile un comportamento ragionato: in pratica ci si ritrova a spare a caso. **Scud** non sarebbe un gioco che si rispetti (ma in effetti lo è o no?) se non ci fossero anche le armi speciali, che però in questo caso sono molto meno incisive del solito. Delle tre a vostra disposizione, la mitragliatrice, lo sparo triplo e il laser, solo i primi due danno qualche limitato vantaggio, uno in termini di velocità di sparo e l'altro per quanto riguarda il raggio d'azione. Il laser invece, pur vantando una potenza sicuramente superiore agli altri armamenti in campo, è penalizzato da un'irritante lentezza di tiro che lo rende, in caso di situazioni affollate, cosa non rara, addirittura penalizzante. Per il resto l'unico power up che vi viene offerto rappresenta dell'energia aggiuntiva che è indispensabile per completare il gioco, visto che alcuni assalti nemici sono impossibili da fronteggiare senza subire almeno un minimo di danni.



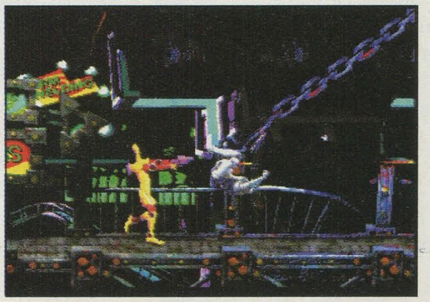


DOVE SONO I PATRIOT?

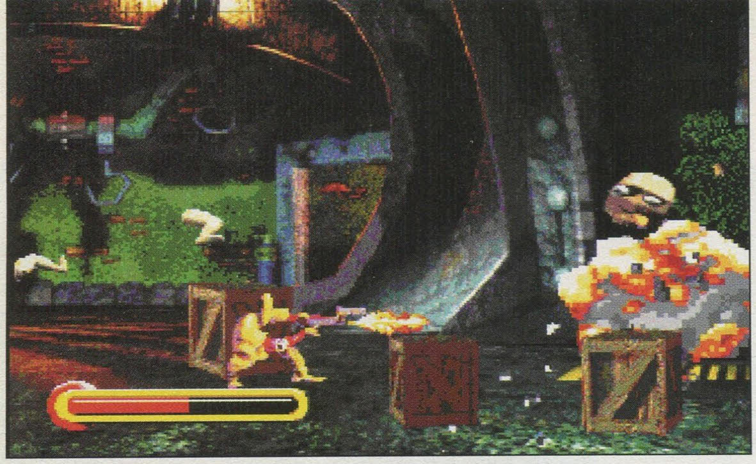
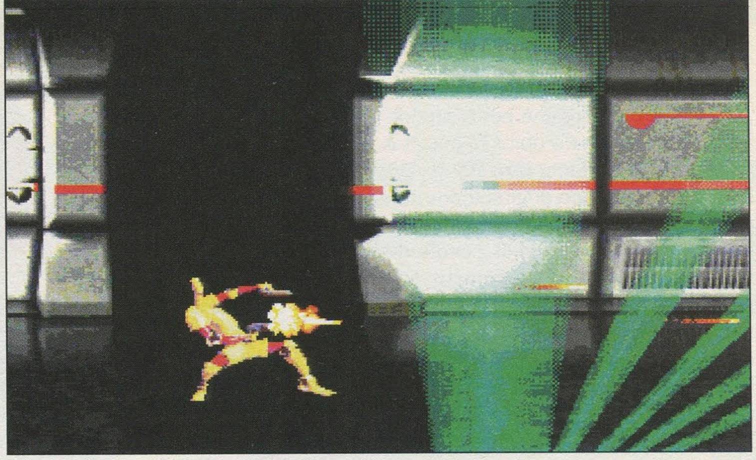
Altra variante piuttosto banale che potete utilizzare per cambiare le partite almeno un po' è data dalla possibilità di giocare in doppio con un amico, che impersonerà un altro non meglio identificato androide. Il tutto cambia ben poco quello che succede in partita e anzi la rende ancora più caotica e facile, con voi due che vi muovete per lo schermo sparando all'impazzata e avanzando incontrando ben poche difficoltà. Secondo voi è un bene o un male? Non ci dovrebbero essere molti dubbi su questo... **Scud** alla resa dei conti appare meno utile degli omonimi missili di Saddam contro gli americani in Kuwait. Se la grafica può anche sembrare ben realizzata e chiara non si può però

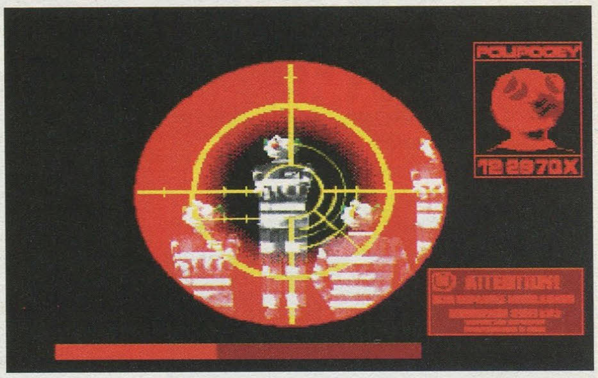
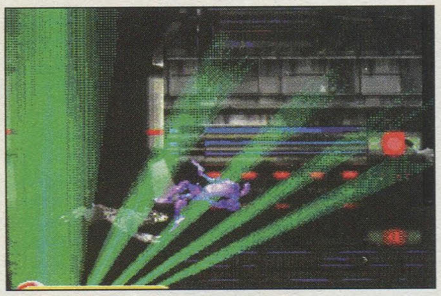
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGASOFT
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2





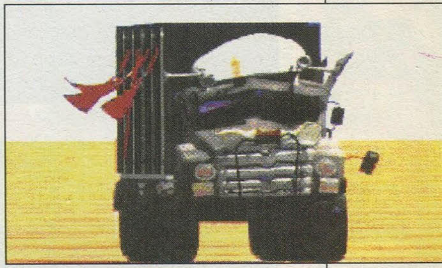
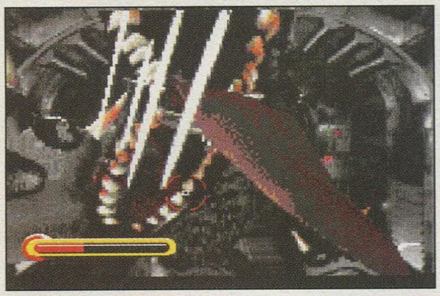
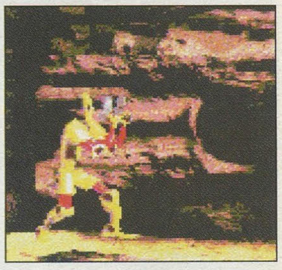
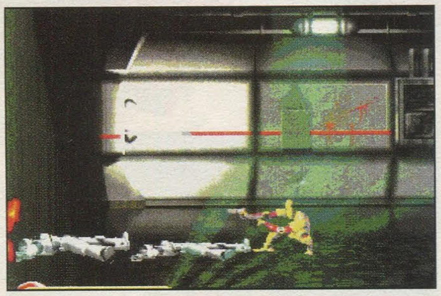





soprassedere su altri gravi problemi che affliggono questo gioco, come la mancanza di varietà sia per quanto riguarda l'azione di gioco che i nemici e le situazioni che andrete ad affrontare: cambiano i fondali ma la questione è sempre la stessa. Discorso a parte merita l'accompagnamento musicale che, distinguendosi dagli scarni effetti sonori, si segnala per una certa originalità. I pezzi possono piacere o meno ma è indubbio che sono singolari e che creano una strana atmosfera di gioco, al limite fra il serio e il demenziale. Non trovo un solo motivo che non giustifichi per **Scud** un voto mediocre come unico risultato per un prodotto che presenta alcuni aspetti interessanti che però si perdono in un mare di piccoli e grandi difetti.

BISOGNA ESSERE POSITIVI

Per trovare qualcosa di veramente buono in questo Scud bisogna cercare molto ma, paradossalmente, ci si rende conto che il meglio stava all'inizio, ovvero nella presentazione. Se la qualità grafica è buona ma non si discosta dalla maggior parte delle opere del genere bisogna riconoscere ai programmatori l'indubbio merito di aver prodotto delle sequenze animate molto studiate dal punto di vista cinematografico e pervase da un'ottima dose di ironia un po' dark. Le scene in cui il cattivo di turno picchia la sua povera vittima sono veramente divertenti (basta non mettersi nei panni di quello che le botte le incassa).

Puck

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

Dopo aver assistito all'ottima presentazione si ha per qualche attimo l'impressione di trovarsi davanti ad un prodotto che merita molta attenzione, peccato che questa istintiva intuizione venga spazzata via al momento di iniziare a giocare. Nonostante la grafica molto pulita e dettagliata e dei discreti spunti originali il gioco si riassume in un mediocre e ripetitivo sparatutto a scorrimento. A poco valgono le fasi tridimensionali per la Virtua Gun che spezzano la monotonia con sequenze tanto banali quanto quelle che ci si è lasciati alle spalle. Che dire poi delle armi speciali e del modo per due giocatori? Poco più che fumo negli occhi. Un titolo del genere sarebbe stato giustificato qualche anno fa, ma ora appare piuttosto datato e obsoleto come concept.

PAGELLA

GRAFICA	78
SONORO	80
GIOCABILITÀ	76
LONGEVITÀ	65
GLOBALE	71

Cu-On-Pa

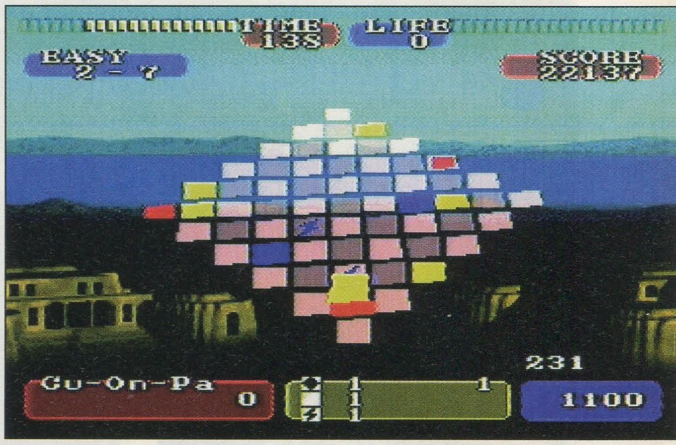
Originariamente pensato come il puzzle game per Nintendo 64, **Cu-On-Pa** della T&E Soft é finalmente arrivato sul Super NES. Dalla versione originale dotata di una frenetica modalità a quattro giocatori, duecento ambientazioni di gioco e dieci livelli di difficoltà poco é rimasto. Nella passaggio a 16-bit sono infatti stati sacrificati mumerosi elementi che consentivano a **Cu-On-Pa** di evidenziarsi nel piatto mondo del puzzle game. Ma quanto l'eliminazione della modalita a più giocatori e l'eliminazione di cento livelli di gioco avrà danneggiato la sua seppur originale meccanica di gioco? Vediamo di scoprirlo...

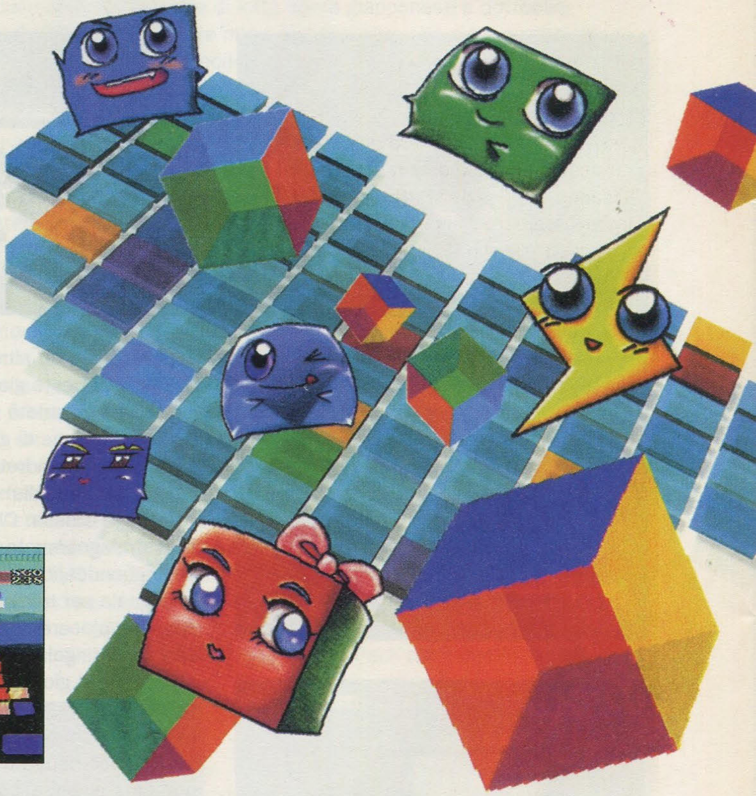
ARTE CUBISTA

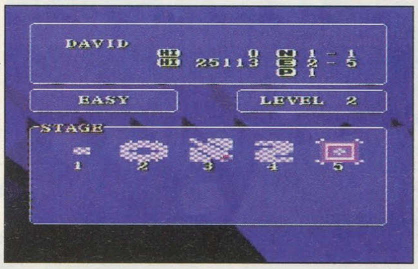
Cu-On-Pa é un rompicapo dove il giocatore ruota un cubo colorato attorno a scacchiera di varie misure divise in quadrati. Queste scacchiere sono principalmente composte da tasselli grigi il cui colore varia a seconda dei movimenti del cubo. L'obbiettivo del gioco é quello di cancellare un numero prefissato di tasselli vitali facendo corrispondere il colore del tassello con il lato superiore del cubo. La difficoltà sta nel non rimanere circondati da tasselli contrassegnati da colori sbagliati che impedirebbero l'avanzata del cubo.

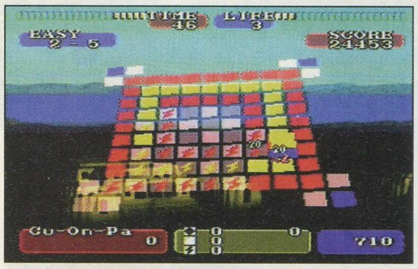
IL RITORNO DI RUBIK

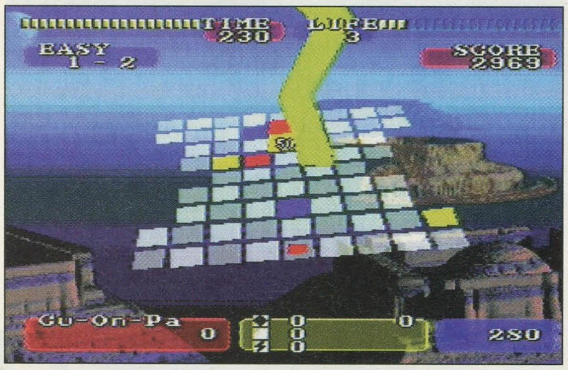
Il vostro primo compito é riconoscere la funzione di ogni pannello. I pannelli vitali si distinguono per il rombo luccicante al loro interno e devono essere soppressi per superare un livello. Comunque, poiché appaiono casualmente, é impossibile determinare dove apparirà il prossimo e come raggiungerlo senza rimanere intrappolati. Come abbiamo detto precedentemente, quando i tasselli sono grigi, il cubo vi può passare sopra lioberamente. Se questi cambiano colore il cubo non può avanzare a meno ché il colore della sua faccia superiore non coincida con quello del tassello. Eliminando quelli colorati si ottengono valanghe di punti. Infine abbiamo i pannelli contrassegnati da un fulmine. Questi appaiono quando un pannello vitale viene eliminato ed esplodono quando più tasselli vitali dello

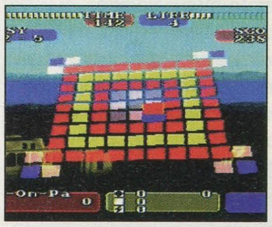


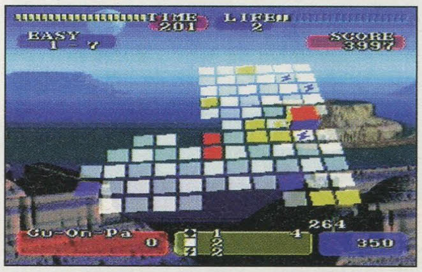


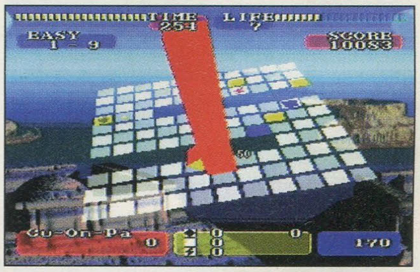










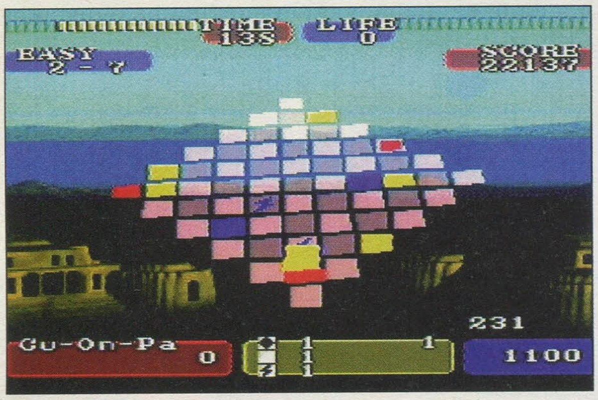






SCHEDA

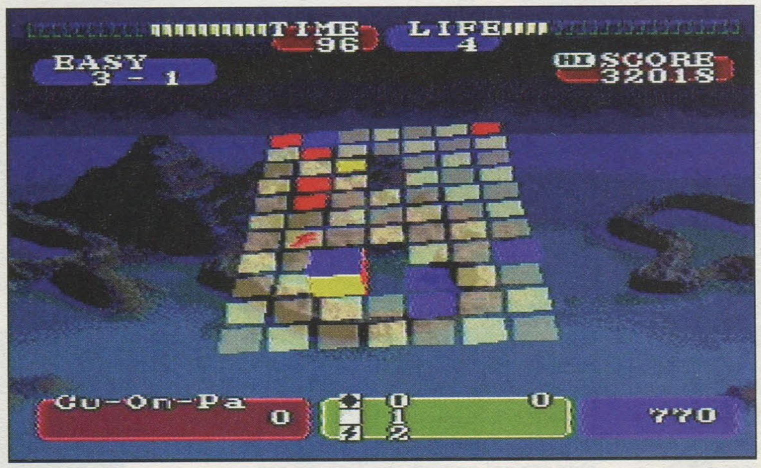
CASA PRODUTTRICE	T&E SOFT
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1







stesso colore vengono cancellati.Se usata correttamente l'esplosione può dare origine ad una reazione a catena. Oltre il normale metodo di gioco esiste una ulteriore modalità aggiuntiva chiamata Puzzle Mode. Qui dovrete eliminare tutti i pannelli vitali in un numero predeterminato di mosse, e si parla di ben cento livelli! Giocando nell Puzzle Mode potrete anche guadagnare parecchi punti bonu superando il livello in un numero di mosse inferiore rispetto a quello prefissato.



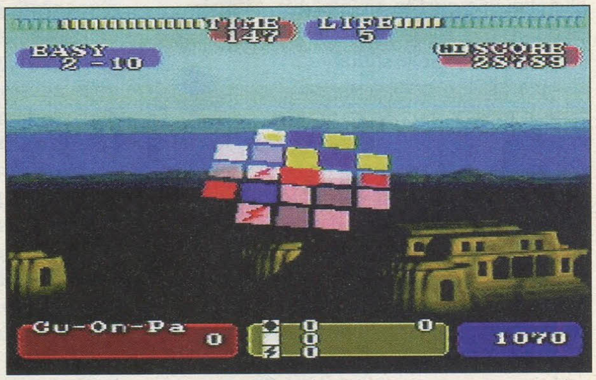


TATTICA CUBISTA

Come in **Tetris**, **Tetris Attack**, **Puyo Puyo** ed ogni altro rompicapo che si rispetti; vi sono tonnellate di trucchi e tattiche che bisogna conoscere prima di diventare un vero esperto di **Cu-On-Pa**. Il trucco più semplie é l'inversione ad U grazie al suo ridotto raggio di azione vi consente di uscire da molte situazioni spinose. Se siete abbastanza abili potrete anche eliminare parecchi pannelli colorati ed un singolo pannello vitale o ancora sopprimerne alcuni a vari tasselli di distanza.

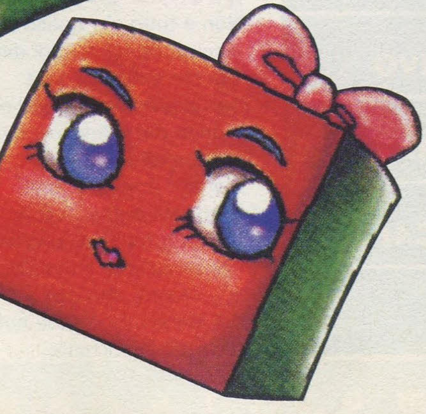
Diego







Attendo con ansia il primo rompicapo (qualsiasi cosa sarà) per Nintendo 64, ma penso anche che *Cu-On-Pa* sia più adatto per il Super Nes. Come in tutti i buoni puzzle la struttura di gioco é semplice e la rozza grafica a 16-bit é più che adeguata. Una versione a 64-bit con grafica spettacolosa avrebbe solo sottolineato la carenza della meccanica di gioco e avrebbe deluso i possessori della nuova piattaforma videoludica della Nintendo. A parte questo, *Cu-On-Pa* è un buon gioco che dovrebbe intrattenere gli appassionati di puzzle game nel tempo a venire. Comunque sia non ha lo stile né l'immediato appeal o una modalita multiplayer come quella che ha reso un classico *Tetris Attack.* Per cui i possessori del Super Nes he non amano i rompicapo non lo degneranno neanche di uno sguardo.



PAGELLA

GRAFICA	65
SONORO	53
GIOCABILITÀ	71
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	68

Nba Live '97

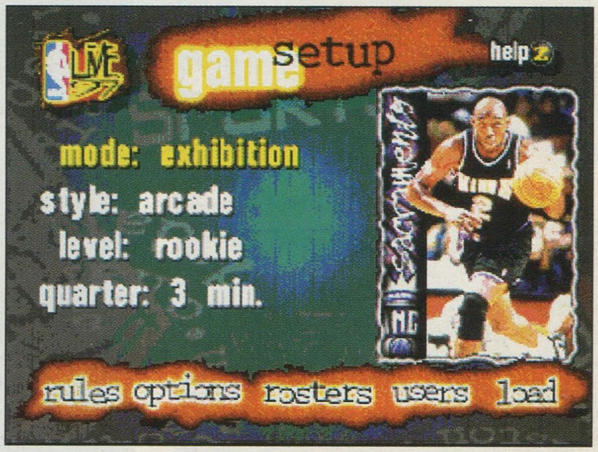
Fino a pochi anni fa , la Electronic Arts poteva essere considerata la padrona indiscussa del settore che comprendeva le simulazioni sportive tratte da eventi tipicamente americani. La software house statunitense infatti era riuscita a realizzare un eccellente gioco di hockey, di golf, di football americano e anche di basket. Ultimamente però, con l'uscita delle console della nuova generazione, la concorrenza nel settore è diventata sempre più agguerrita e, allo stesso tempo, è costantemente diminuita anche la qualità media dei titoli sportivi targati Electronic Arts. Esempio lampante di quanto ho appena scritto è il qui recensito **NBA Live '97** che, almeno per quanto riguarda la versione Saturn (quella Playstation, invece, è eccezionale) delude notevolmente le aspettative sia per quanto riguarda la realizzazione tecnica che per la struttura di gioco.

ITS SHOWTIME

L'impatto iniziale (e con iniziale intendo i primi due minuti) con **NBA Live '97** è senza dubbio positivo. Appena accesa la console infatti si può ammirare una presentazione di fattura veramente ottima in cui, a ritmo di musica si ammirano alcune tra le giocate più spettacolari della stagione NBA appena terminata. Una volta finita la presentazione, l'euforia iniziale è alimentata anche dall'accuratezza e dalla quantità di opzioni presenti; infatti, come ormai accade per qualsiasi simulazione di basket, è presente la solita miriade di opzioni che offrono la possibilità di variare una quantità veramente notevole di parametri. Tanto per cominciare, bisogna decidere che tipo di competizione affrontare tra le tre a disposizione. Oltre alla classica partita amichevole, si può decidere di giocare direttamente i play-off oppure, se si vuole simulare completamente un'annata nel mondo del basket americano, basta scegliere l'opzione Season. Se si seleziona questa opzione viene presentato un nuovo menù, nel quale si deve stabilire la lunghezza della stagione (28, 56 o 82 partite), dei play-off, la durata del mercato per acquistare e vendere giocatori, in che modo salvare i dati della stagione in corso oppure se importare un giocatore creato dal nulla. Sì perché, oltre a poter selezionare una qualsiasi delle 29 franchigie NBA, ognuno con i veri giocatori (come sempre ne mancano alcuni, ad esempio Michael Jordan, per problemi con i diritti d'esclusiva) si può decidere di creare il proprio cestista ideale e poi salvare le sue caratteristiche per metterlo al servizio della squadra preferita. Almeno in questo settore, bisogna ammettere che la Electronic Arts ha svolto un notevole lavoro visto che sono moltissimi i parametri da stabilire. Oltre alla posizione in campo, alle caratteristiche fisiche (altezza, peso, mano preferita per palleggiare o tirare), anni trascorsi da professionista, provenienza, sono presenti ben 18 diversi parametri che riguardano i vari aspetti tecnici del gioco (tiro da due, da tre, abilità nel rubare la palla, nei rimbalzi, velocità, resistenza solo per citarne alcuni) che permettono quindi di plasmare a proprio piacimento il cestista virtuale. Altra opzione discretamente interessante è quella che permette di variare l'attenzione arbitrale sui falli; uno dei principali difetti di quasi tutte le simulazioni cestistiche fino ad ora disponibili, era infatti la cronica tendenza delle formazioni computerizzate a non compiere quasi mai un fallo, nemmeno nelle situazioni in cui la logica lo richiederebbe (nei finali di partita, per esempio). Ora invece, attraverso delle comode barre, si può aumentare il livello di realismo per ogni tipo di azione scorretta, rendendo gli arbitri praticamente inesistenti (addirittura peggio di **NBA Jam**, tanto per intenderci), oppure precisi e fiscali come nella NBA. Dopo aver aggiustato tutti questi parametri, non resta che gettarci quindi nella mischia; prima della palla a due, si possono però ascoltare le considerazioni tecniche di Ernie Johnson Jr, famoso telecronista americano della Turner Sports.

ARRIVANO I MOSTRI

Non è tutto oro quello che luccica, come si suol dire. Questo antico detto è particolarmente valido nel mondo dei videogiochi in cui siamo stati ormai abituati a vedere titoli ricchi di opzioni, con presentazioni eccezionali che invogliano il possibile acquirente, che poi deludono alla grande nella fase più importante,

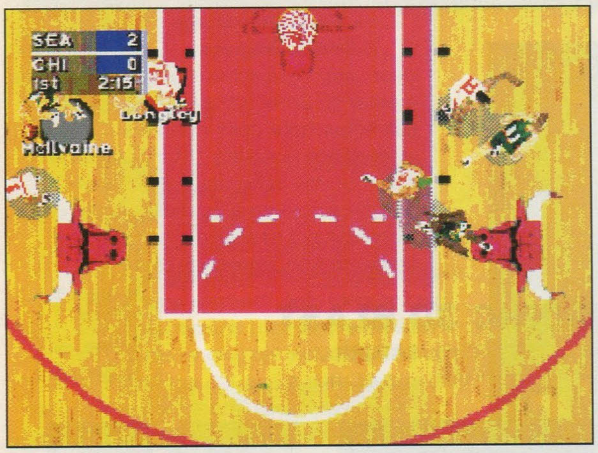




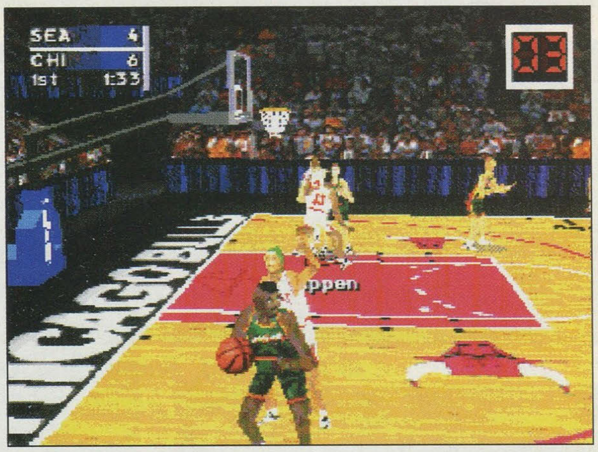


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-10



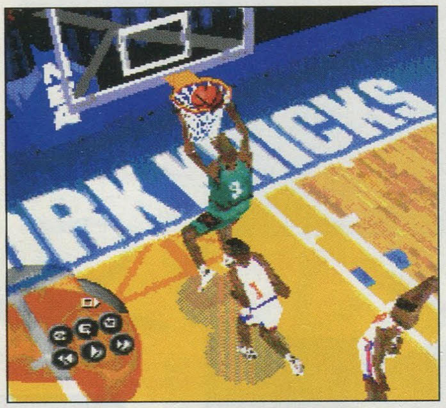
ovvero il gioco vero e proprio. A questa categoria di titoli appartiene purtroppo anche **NBA Live '97**; basta infatti dare una rapida occhiata alle immagini, per rendersi conto che la realizzazione tecnica è alquanto scadente, e posso tranquillamente aggiungere senza timore di smentita che anche la giocabilità è più o meno sullo stesso livello. Appena iniziata la partita, si viene subito colti da un senso di orrore per la qualità della grafica (ho addirittura pensato che il mio televisore avesse dei problemi) visto che ci troviamo di fronte a giocatori per nulla definiti e animati in maniera patetica; e pensare che, in diverse produzioni del genere, anche per altre console, i giocatori sono chiaramente riconoscibili, sia per la conformazione fisica che per alcuni dettagli tecnici. Discorso analogo può essere poi fatto per i campi di gioco, di qualità veramente mediocre (eccezionale il pubblico, una massa informe di piattissimi pixel) e per il sonoro che, malgrado tutto, rimane comunque l'aspetto più positivo del gioco. Ancora una volta, a una realizzazione tecnica scadente si deve però contrapporre la presenza di moltissime opzioni. Oltre alla possibilità di vedere il replay, grazie al quale si possono ammirare alcuni tocchi grafici veramente ridicoli, sono presenti otto differenti visuali che permettono di seguire lo svolgersi dell'azione praticamente da qualsiasi angolazione. Con dei problemi di questo tipo, era comunque facile prevedere che anche la giocabilità non raggiungesse livelli eccellenti, e infatti così è stato. Il controllo dei giocatori, seppure discretamente accurato, non è infatti precisissimo e, per riuscire a fare canestro, piuttosto che costruire una manovra corale (fatto che sarebbe possibile, vista la notevole quantità di schemi messi a disposizione) basta semplicemente continuare con una serie di estenuanti penetrazioni uno contro uno. Non è poi presente una particolare logica per quanto riguarda l'azione di tiro; con lo stesso giocatore mi è infatti capitato di sbagliare semplicissimi tiri da tre, quando ero solo e vicino alla linea, e di segnare conclusioni improbabili, in corsa, girato spalle a canestro e con il difensore attaccato al corpo. Discorso altrettanto negativo riguarda poi anche la fase difensiva in cui, tutto quello che si può cercare di fare è di continuare a premere il tasto per la rubata di palla, spingendo di conseguenza l'avversario lontano da canestro; il bello è che, queste spinte, evidentemente irregolari, non vengono sanzionate dall'arbitro praticamente in nessun caso. Accettabile invece, ed è forse questo l'unico aspetto positivo del gioco, la sequenza dei tiri liberi, i soli momenti della partita in cui si ha veramente la sensazione di avere il preciso controllo su quello che sta accadendo sul campo. Veramente troppo poco per un prodotto da cui ci attendavamo molto; una delusione cocente per tutti gli appassionati di questo sport che stanno ancora aspettando, per Saturn, una simulazione degna di tale nome.



End

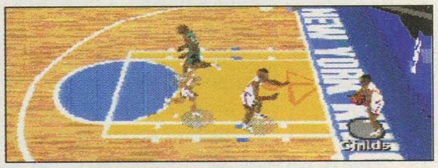


SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD

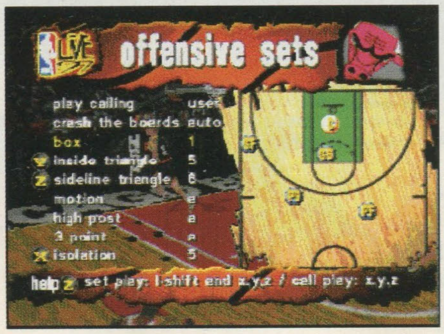








E' incredibile come un titolo eccezionale su una console, in questo caso Playstation, diventi penoso dal punto di vista tecnico e profondamente ingiocabile su un'altra. Un vero peccato perché il Saturn aveva veramente bisogno di una simulazione di basket di notevole qualità anche perché, se escludiamo i vari *NBA Jam*, sempre validi ma che non possono essere considerati da chi desidera un titolo serio del genere, per i possessori del 32-bit Sega amanti di questo sport non c'è praticamente possibilità di scelta. Sul retro della confezione, in grande evidenza c'è una scritta che dice "NBA Live Has Shaq!". Beh, se invece di pensare a questo, i programmatori avessero cercato di realizzare un prodotto migliore, sarebbe stato senza dubbio meglio per tutti.



PAGELLA

GRAFICA	51
SONORO	54
GIOCABILITÀ	65
LONGEVITÀ	65
GLOBALE	65

MEGA trix

MegaTrix: ultima frontiera! Questi sono i viaggi di un collaboratore di Mega Console, diretto all'esplorazione di strani, nuovi trucchi, alla scoperta di nuove forme di cheat e di password, fino a farvi arrivare là dove nessun videogiocatore è mai giunto prima... (vai con la sigla!)

A cura di Fabio D'Italia

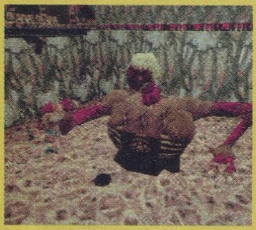
TOMB RAIDER

SATURN



Il Primo Trucco!
Abbiamo finalmente il piacere di proporvi il primo autentico cheat per Tomb Raider. Questo trucco vi darà infatti l'opportunità di saltare a qualsiasi livello del gioco. Mentre giocate, inserite la pausa e richiamate il vostro passaporto. Andate all'ultima pagina, quindi uscite dalla medesima. A questo punto premete in sequenza Z, Y, Z, X, X, X, START. Un suono confermerà la riuscita dell'operazione. Ora usate la pagina di uscita come se steste per abbandonare la partita. Invece della schermata col titolo del gioco, dovreste veder apparire la schermata conclusiva di quel particolare livello.







SHADOWS OF THE EMPIRE

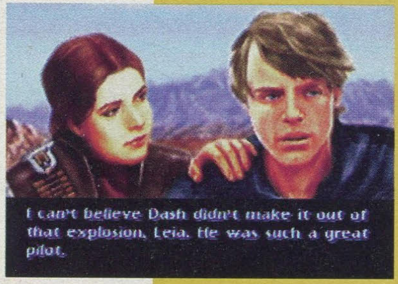
NINTENDO 64







Sequenza Finale e Nomi Autori del Gioco
Questo codice vi permetterà di vedere i nomi degli autori del gioco in ciascun livello di difficoltà. Al posto del vostro nome digitate il codice "_Credits" (il trattino equivale a uno spazio). Ora scegliete il vostro livello di difficoltà e iniziate la vostra partita partendo dalla Battaglia di Hoth (Livello 1). A questo punto vedrete il finale del livello di difficoltà che avete scelto. L'unico inconveniente è che il nostro eroe, Dash Render, appare sempre morto. Peccato...





SONIC 3D BLAST

SATURN

Selezione dello Stage e Codice Segreto
Dopo aver completato il gioco con tutti e sette gli Smeraldi del Caos, andate alla schermata delle opzioni ed evidenziate la scritta "Start": vedrete apparire una schermata dalla quale potrete accedere a qualsiasi stage del gioco. Se poi desiderate saltare uno stage, tenete premuto il tasto A, B o C e premete START. Infine, alla schermata





con la scritta "Start", premete SU, DESTRA, A e C. Poi, quando giocate, inserite la pausa e premete uno qualsiasi dei seguenti tasti...



- A - Per saltare un Act.
- B - Per saltare un livello.
- C - Per saltare all'ultimo livello.
- X - Per guadagnare una vita.
- Y - Per guadagnare una medaglia.
- Z - Per ottenere tutti gli Smeraldi del Caos.

NBA JAM EXTREME

SATURN

Nuovi Codici
Eccovi qualche nuovo codice per questo mirabolante basket videoludico. Il gioco nasconde una montagna di codici che non siamo ancora riusciti a scoprire: se qualcuno vuole spedirceli, gliene saremmo grati.



Squadra di Smiley
Per avere la squadra di Smiley inserite come iniziali le lettere "MJT" e regolate la data di nascita su "March 22".

Squadre All-Star
Inserite le iniziali come indicato nelle righe che seguono...
All-Star East: (Team 1) LMH June 28, (Team 2) EST March 14.
All-Star West: (Team 1) WST July 12, (Team 2) RMC April 21.



Super Sports Team
Nella schermata delle iniziali inserite "LAN" e "September 10".



Piedi Grossi
Alla schermata della Testa Grossa tenete premuto SINISTRA mentre selezionate YES o NO.

VIRTUAL ON
SATURN

Colori Alternativi
Alla schermata col titolo del gioco premete simultaneamente SU, L e R per cambiare il colore del vostro mech.

Angolazioni di Ripresa Differenti
Mentre giocate premete simultaneamente X, Y e Z per cambiare l'inquadratura.

Selezione di Jaguarandi (Modo Facile)
Alla schermata col titolo del gioco premete in sequenza GIU', L e R per selezionare Jaguarandi.







Selezione di Jaguarandi (Modo Difficile)
Completate il gioco in modalità Arcade e al livello di difficoltà Hard, dopodiché, alla schermata per la selezione del personaggio, andate a Raiden e premete DESTRA. In questo modo dovreste essere in grado di scegliere Jaguarandi.



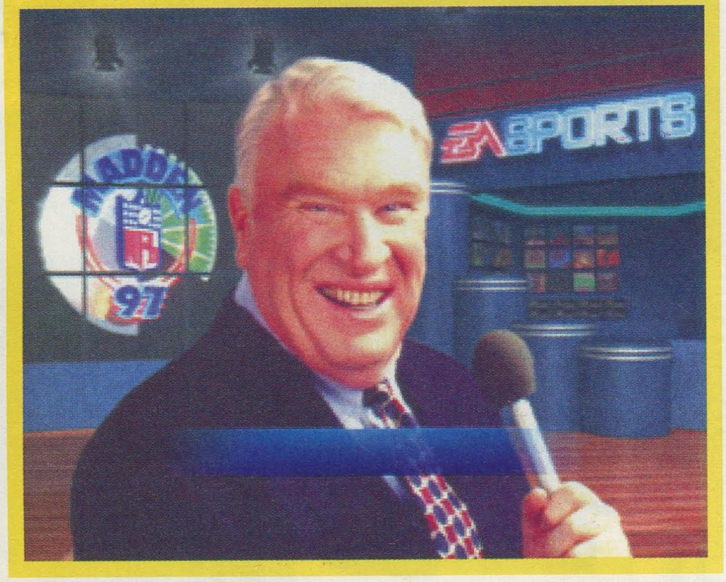




Rapimento!
Dopo aver completato il gioco, aspettate i nomi di coloro che hanno lavorato alla sua realizzazione e quando iniziano ad apparire spostate il pad di controllo da SINISTRA a DESTRA. Una minuscola sfera di luce dovrebbe schizzare fra le stelle e quando il vostro mech entrerà nel campo visivo una nave passerà davanti allo schermo, prenderà il vostro mech e con esso volerà verso il pianeta azzurro.

JOHN MADDEN '97
SATURN

Visione dei Video a Piacere
Per visionare le schermate cinematografiche premete i tasti L e R alla schermata col titolo del gioco. Aspettate che appaiano le scene di intermezzo, quindi scegliete il video che desiderate vedere.



LOST VIKINGS 2
SUPER NES

Codici di Accesso





Livello 1:	STRT
Livello 2:	ST3W
Livello 3:	K3Y3
Livello 4:	TRSH
Livello 5:	SW1M
Livello 6:	TWO
Livello 7:	T1M3
Livello 8:	K4RN
Livello 9:	BOMB
Livello 10:	WZRD
Livello 11:	BLKS
Livello 12:	TLPT
Livello 13:	GYSR
Livello 14:	B3SV
Livello 15:	R3TO
Livello 16:	DRNK
Livello 17:	YOVR
Livello 18:	OV4L
Livello 19:	TIN3
Livello 20:	D4RK
Livello 21:	H4RD
Livello 22:	HRDR
Livello 23:	LOST
Livello 24:	OBOY
Livello 25:	HOM3
Livello 26:	SHCK
Livello 27:	TNNL
Livello 28:	H3LL
Livello 29:	4RGH
Livello 30:	B4DD
Livello 31:	D4DY

PILOTWINGS 64
NINTENDO 64

Scorciatoie Dimensionali nei piccoli Stati Uniti d'America



Se state usando il Rocket Belt, questo trucco vi permetterà di sorvolare i Little States con la massima facilità. Per riuscire in questa operazione, entrate nell'hangar vicino alla rampa di lancio dello shuttle a Seattle e volate verso il soffitto. Toccate il soffitto con la testa e il cheat verrà attivato.



Il Trucco della Pianta Carnivora
Quando vi trovate sul primo percorso (Course 1), raccogliete una piccola Bob-omb e gettatela sotto la grossa pianta carnivora incatenata. Questa verrà scagliata in orbita e distruggerà il paletto al quale era incatenata. E' un trucchetto dagli effetti modesti, ma almeno vi risparmia la fatica di fracassarlo personalmente.

SUPER MARIO 64
NINTENDO 64

In cima al Castello senza 120 Stelline

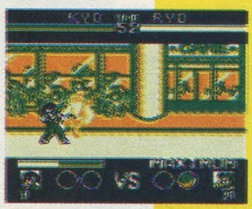


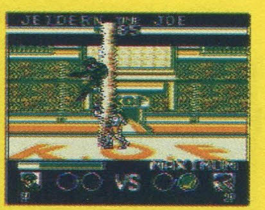


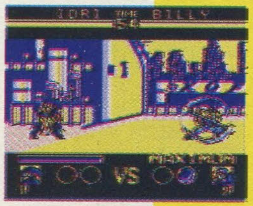
Dal punto di partenza, seguite il sentiero, voltate a destra, seguite il sentiero che passa per il ponte e dirigetevi verso l'ultimissimo albero. Ora cominciate a fare un triplo salto, assicurandovi che il secondo stadio del salto sia esattamente nell'angolo poco prima che la collina salga verticalmente. La terza parte del salto dovrebbe farvi raggiungere la sommità della collina, dopodiché inizierete a scendere in scivolata dall'altra parte. A questo punto saltate subito mentre scivolate, così afferrerete la cima del muro del castello. Yoshi non sarà ancora lì, ma potrete incamerare tre vite supplementari e raccogliere il berretto volante.

Nei Panni dei Boss
Quando il logo della Takara è visibile sullo schermo e la partita ha inizio, tenete premuto SELECT finché non udite un suono. Fatto ciò, per giocare nei panni del boss Nakoruru, tenete premuto SELECT finché non udite un secondo suono. A questo punto potrete selezionare Nakoruru dalla rosa dei lottatori disponibili.

KING OF FIGHTERS '95
GAME BOY









COMMAND & CONQUER
SATURN

Codici delle Missioni
La missione nella quale siete attualmente impegnati vi dà parecchio filo da torcere? Niente paura, usando uno dei codici sottoindicati potrete saltare direttamente a quella successiva. Chissà, potrebbe essere più facile di quella precedente...

GDI: Global Defence Initiative

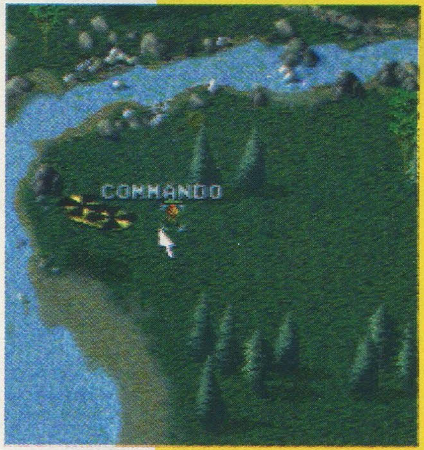
Missione 2:	OBK0S97W5
Missione 3:	A6MGEHM8T
Missione 4:	TGDD2AM6Z
Missione 5:	D89BJ1OAJ
Missione 6:	LCTL6D03P
Missione 7:	8KYJ6Q2CD
Missione 8:	OSKUUK6HX
Missione 9:	WW44HWIA3
Missione 10:	0ZW053T3T
Missione 11:	WWMVVNVXP
Missione 12:	4L2RI96JQ
Missione 13:	4L299NJDW
Missione 14:	DQRUAZ58W
Missione 15:	UYV0XP63M
Missione 16:	EQRGN2JXS
Missione 17:	X0FJIEZ5F
Missione 18:	6M7UH52PM
Missione 19:	6M7C8JFJS
Missione 20:	WH0Q1Z401
Missione 21:	ODGYNAGT7
Missione 22:	4L29BWIAP
Missione 23:	K8APUCM0X
Missione 24:	SCUZHSYT3
Missione 25:	K8A733AM9

Brotherhood Of Nod

Missione 2:	WW44YSETB
Missione 3:	ZIE3P536D
Missione 4:	HPYBF3NEG
Missione 5:	BPH8RP2GF
Missione 6:	3LXGVRRNL
Missione 7:	8KGA2PCRK
Missione 8:	E5B0FWYER
Missione 9:	OTLT6IECJ
Missione 10:	MB34D8JPR
Missione 11:	0GERBWS3T
Missione 12:	WWMD4T00K
Missione 13:	SCUHO3BTQ
Missione 14:	ZG0WCIT3D
Missione 15:	RCG4YT5WJ
Missione 16:	K8SYXSKO5
Missione 17:	ZGINQUAJNO
Missione 18:	J8E3GNWHU
Missione 19:	K8APBKA8G
Missione 20:	C4QXXVM1M
Missione 21:	WF4S9X0ZW
Missione 22:	RXLAVC2DT
Missione 23:	Z15KIOE6Z
Missione 24:	VHDO2YPZ5











NIGHTS
SATURN

Segreti di Gioco
Quando il logo del Sonic Team appare sullo schermo premete in sequenza A, B, DESTRA, A, C, A, GIU', A, B, DESTRA. Poi, alla schermata col titolo del gioco, premete in sequenza SU, GIU', SINISTRA, DESTRA e, insieme A e START. Evidenziate uno qualsiasi dei sogni di Elliot, quindi premete X, Y, Z, Y, X, START. Avviate il sogno, mettete la partita in pausa e premete DESTRA, A, SINISTRA, SINISTRA, Y, START. Infine, raccogliete 50 cristalli e saltate (o premete START se siete NiGHTS). Se l'operazione è stata eseguita correttamente vedrete apparire un menù segreto.

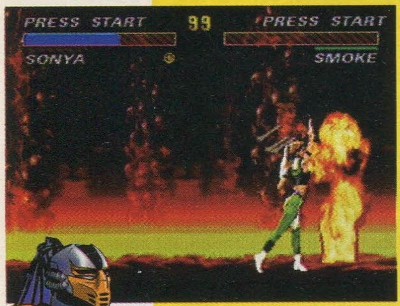


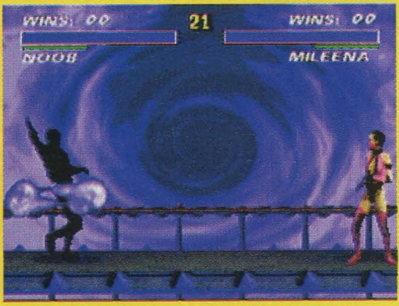


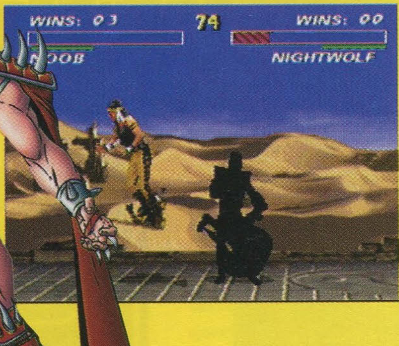
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
SUPER NES

Opzioni Segrete
Abbiamo finalmente l'opportunità di offrirvi i primi codici per l'ultimissimo dei Mortal Kombat. Nel menù principale, inserite le seguenti combinazioni...

Kool Stuff: SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SU, B, B, A, GIU', SU, B, GIU', SU, B
Kooler Stuff: SU, B, A, INDIETRO, GIU', Y
Scott's Stuff: B, A, GIU', GIU', INDIETRO, A, X, B, A, B, Y
Sound Test: INDIETRO, GIU', Y, Y









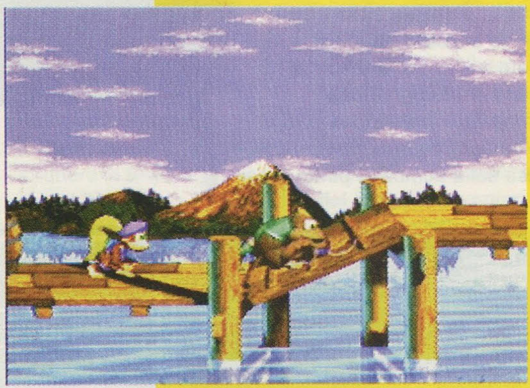
DONKEY KONG COUNTRY 3
SUPER NES

Colori Differenti
Ehi, ma i trucchi per questo platform non finiscono mai! Non che la cosa ci dispiaccia, badate... Quello che vi presentiamo non è nulla di speciale, ma è comunque un trucco e come tale va segnalato. Alla schermata per la selezione del tipo di partita (Game Select) premete in sequenza L, L, R, L, L, R, L, R, L, R e quindi digitate la parola COLOR. Ora iniziate una nuova partita: vedrete così le nostre eroiche scimmie con indumenti diversi.



Interazione con i Blocchi Musicali
Nella schermata del Game Over è possibile, se lo si vuole, gingillarsi con i blocchi musicali. Aspettate che il motivo di chiusura finisca, quindi aspettate senza premere alcunché sul joypad. Per suonare il vostro nuovo strumento premete qualsiasi tasto all'infuori del SELECT e dello START.





WORLD HEROES 2 JET
GAME BOY

Per giocare nei panni dei Boss
Una volta che il logo della Takara è apparso sullo schermo premete in sequenza DESTRA, SINISTRA, A, B e SU.

Per aumentare la velocità del gioco
Alla schermata col titolo del gioco, premete in sequenza SU, SU, SELECT, A, GIU', GIU', SELECT, B.

MEGA trix

Exhumed
(PARTE TERZA)

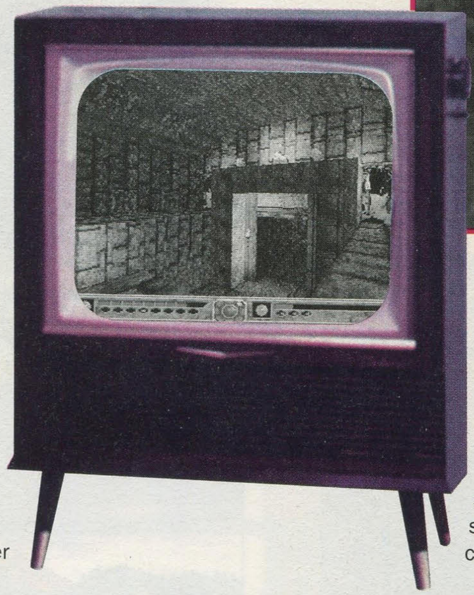
THIS IS THE END, BEAUTIFUL FRIEND!

Ebbene sì, cari lettori, la guida alla soluzione di Exhumed è finalmente giunta al suo epilogo. Nello spazio di cinque pagine avrete completato il gioco, mentre il collaboratore di MEGA Console che si è accollato l'ingrato compito di redigere questa guida avrà gettato il gioco dalla finestra...

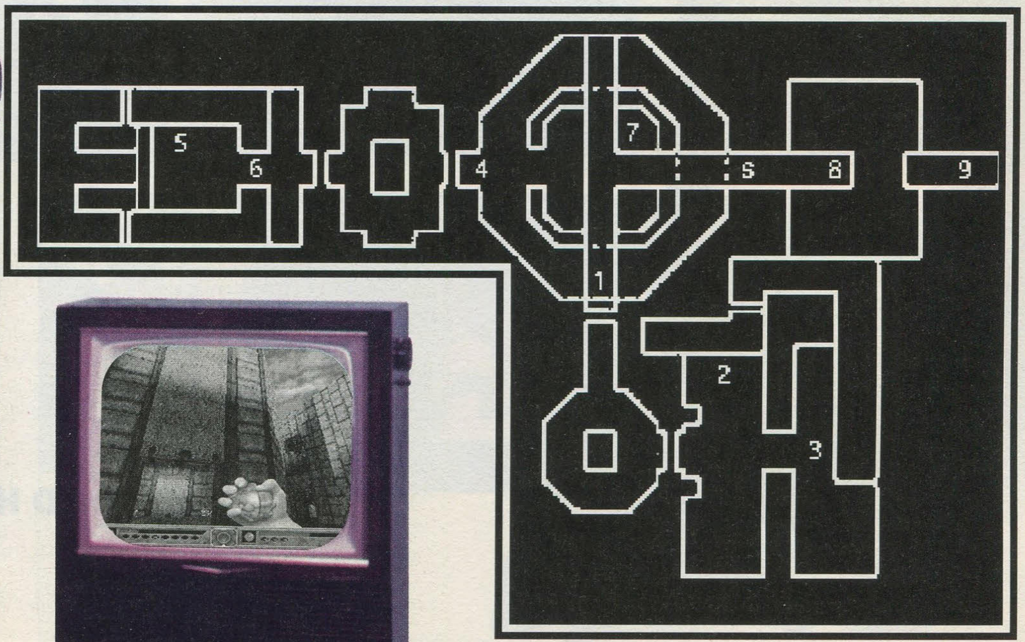


DESERTED SLAVE CAMP

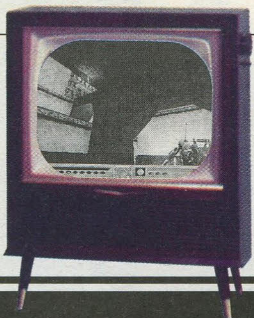
Grosse porzioni di questo livello possono essere saltate usando il trucco della bomba impiegato per la prima volta nella seconda parte di questa guida, pubblicata un numero addietro, quindi assicuratevi anzitempo di avere una considerevole riserva di energia vitale. Per ricapitolare, guardate direttamente verso il basso e caricate una Amun Bomb. Ora saltate, e all'apice del salto lanciate la bomba. Perderete un po' di energia vitale, ma l'esplosione vi proietterà ad alta quota. Fortunatamente, comunque, questo livello contiene, sparpagliate un po' ovunque, delle ricariche di energia vitale da raccogliere. Nella prima zona del livello incontrerete un Lion Bitch; si tratta di belve dai movimenti rapidi capaci di ferire gravemente il nemico (ossia voi) in uno scontro a distanza ravvicinata. Passate attraverso la porta al punto 1, quindi andate a sparare ai teschi al punto 2 per scoprire una montagna di power-up al di là di una parete frantumabile. Usate il trucco della bomba al punto 3 per salire sulla piattaforma di fronte a voi e raccogliere il Simbolo della Terra. Nelle vicinanze, sospesa a mezz'aria, c'è una ricarica di energia vitale. Passate attraverso la porta recante la figura della Terra al punto 4, quindi andate al punto 5 e usate di nuovo il trucco della bomba per salire sull'area sopraelevata. Il Simbolo della Guerra si trova sospeso a mezz'aria presso il punto 6. In seguito, correte fino al punto 7 e usate il trucco della bomba per la terza e ultima volta onde salire sulla passerella a forma di "T" che levita al centro della stanza. Correte fino al punto 8 e quindi saltate per raggiungere il cammello che vi attende al punto 9.

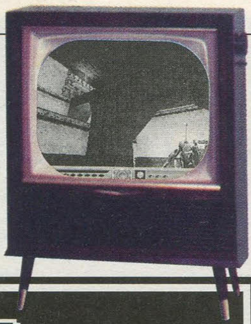




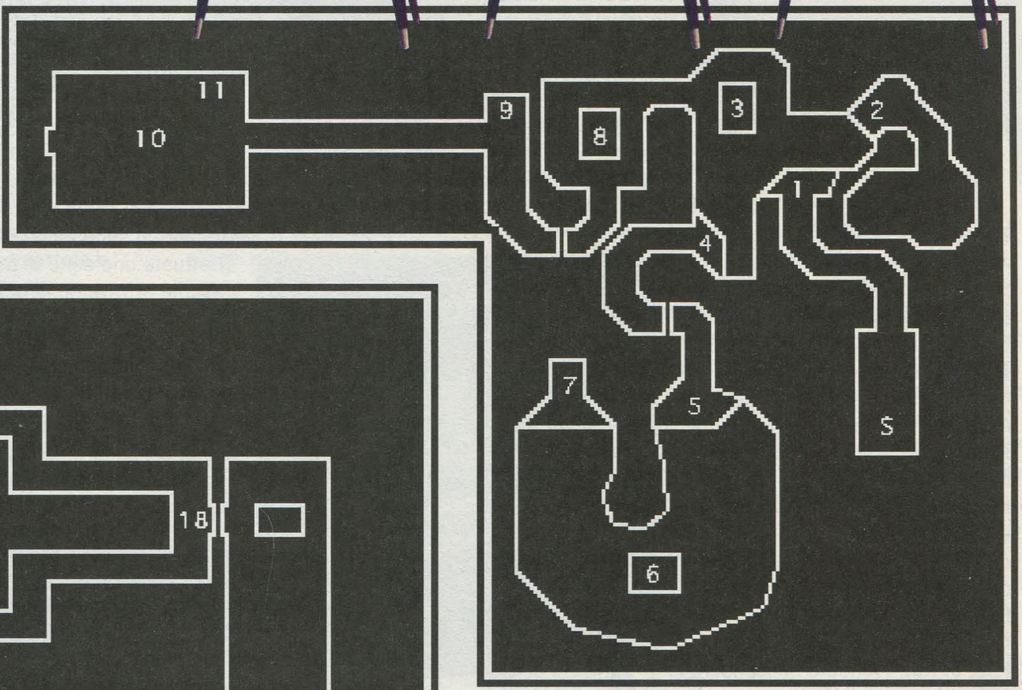


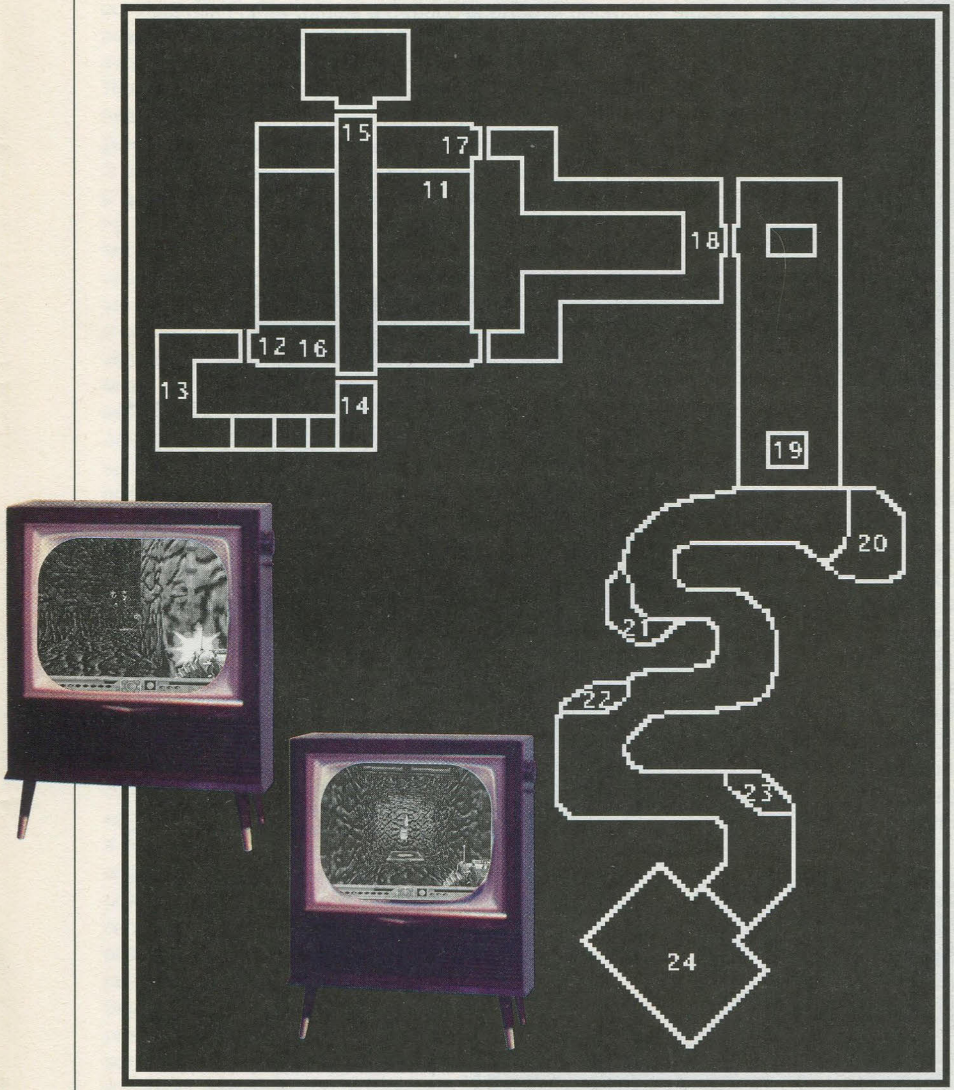
SELKIS PATH





Mentre ci avviciniamo al secondo boss del gioco, la situazione inizia a farsi letteralmente rovente. Questo livello è infatti ricco di insidiose fosse colme di lava. Restando fermi al punto 1, sparate alle mummie che occupano il punto 2, quindi raggiungete con un salto quest'ultimo e correte dietro l'angolo per raccogliere il Simbolo. Fatto ciò, tornate con un salto al punto 1, quindi saltate per raggiungere la piccola piattaforma al punto 3, voltatevi e raggiungete con un salto il punto 4. Passando attraverso la porta che si erge innanzi a voi sbucherete in una grande caverna piena di lava con una piattaforma fluttuante



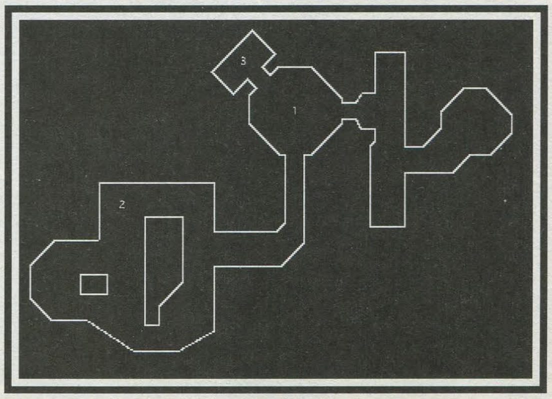


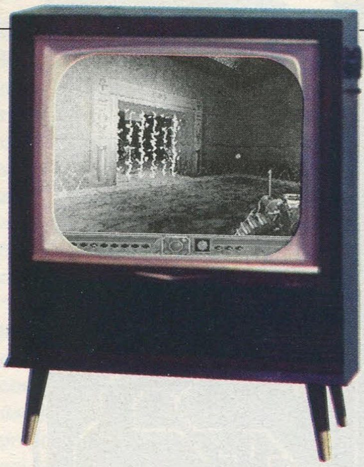
situata in lontananza ma comunque visibile. Saltate dal punto 5 alla piattaforma presso il punto 6. Effettuate il salto al momento giusto onde raggiungere la piattaforma quando questa si trova al punto più basso. Da qui, saltate dalla piattaforma quando questa ha raggiunto l'apice della sua salita, dopodiché, fluttuando, voltate l'angolo e raggiungete il punto 7, dove troverete il Simbolo successivo. La sua raccolta innescherà una pioggia di globi di fuoco, quindi evitateli con cura mentre ripercorrete la strada precedentemente fatta per tornare al punto 5. Se in un punto qualsiasi cadete nella lava, usate il trucco della bomba per risalire sani e salvi. In seguito, tornate al punto 3, quindi saltate verso destra per raggiungere il punto 8 e passate attraverso la porta col Simbolo. Evitando le rocce che cadono dall'alto, prendete la ricarica di energia vitale al punto 9, quindi correte giù per il pendio verso il punto 10 e togliete di mezzo le mummie e i leonidi. Usate il trucco della bomba per salire sulla sporgenza al punto 11. Qui azionate l'interruttore, dopodiché saltate verso la sporgenza di fronte e passate attraverso la porta al punto 12 prima che si chiuda. Nel passaggio successivo, ai punti 13 e 14, si trovano delle tavole a pressione che dovranno essere azionate onde aprire la porta al punto 15. Entrambe le tavole funzionano solo per un breve periodo di tempo, quindi agite in fretta. Una volta passati attraverso la porta al punto 15, raccogliete il Simbolo della Guerra, quindi scendete verso il punto 16. Qui, azionate l'interruttore e saltate verso l'altra sporgenza per passare attraverso la porta al punto 17, schiusasi nel frattempo. La porta recante il Simbolo della Guerra si trova al punto 18; una volta varcatala, scendete nella buca per raggiungere una piattaforma sospesa sopra la lava sottostante. Saltate verso la piattaforma al punto 19 e quindi verso la sporgenza fangosa al punto 20.
Da qui, usate i salti fluttuanti e seguite i punti numerati fino al cammello.

SELKIS BURROW



Correte giù per la scala a chiocciola, passate attraverso la porta di sotto e quindi attraversate la stanza che segue per raggiungere un'altra porta. Varcata anche questa, vedrete una grossa buca nel pavimento; fluttuando, gettatevici dentro per raggiungere il punto 1. Il secondo boss, Selkis, si trova al punto 2. E' piuttosto veloce, quindi affrontatelo spostandovi in continuazione. Una volta ucciso, Selkis rigurgiterà una moltitudine di ragni che dovrete sistemare in modo analogo. Infine, raccogliete lo Scettro di Kilmaat (Kilmaat Sceptre) al punto 3 per completare il livello.

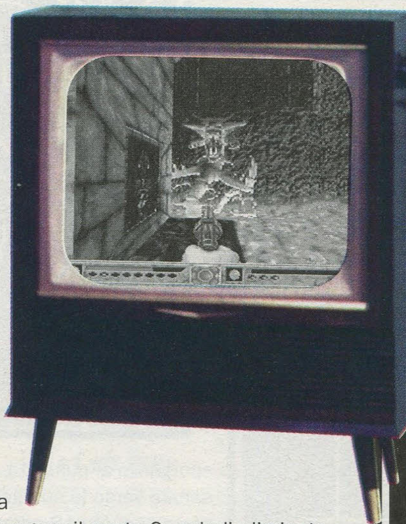




RITORNO AL TEMPIO DI SOBEK MOUNTAIN

Ora che avete lo Scettro di Kilmaat potete fare breccia nei campi di forza. Entrate nel tempio e voltate a sinistra. Al di là della porta vedrete un campo di forza in lontananza, alla vostra sinistra. Per disattivarlo non dovrete fare altro che andargli vicino e facendo ciò avrete accesso alla strada che conduce ai Magma Fields.

MAGMA FIELDS



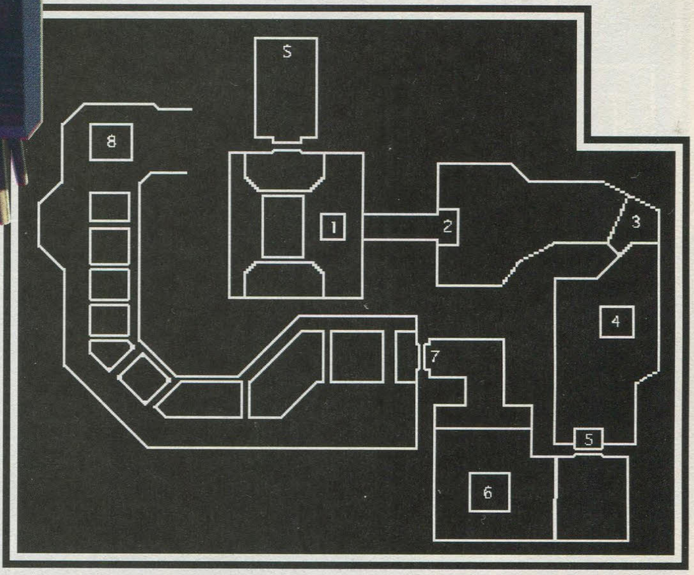
Come il suo nome lascia intendere, anche questo livello è ricco di lava. Effettuate un salto lungo per raggiungere il punto 1, quindi effettuatene un altro per raggiungere il punto 2. Azionate l'interruttore al punto 3 per disattivare un lancia-*fireballs*, quindi andate al punto 4 attraverso il punto 2. In seguito effettuate un salto lungo per raggiungere il punto 5, quindi un altro per raggiungere il punto 6, dove raccoglierete una nuova formidabile arma, l'Anello di Ra (Ring Of Ra). Prendete l'ascensore di fronte a voi per salire al punto 7, quindi, evitando la pavimentazione cedevole, saltate verso la piattaforma al punto 8. Saltate di nuovo per raggiungere il punto 9, quindi eliminate i ragni e le vespe che occupano questa stanza. Correte fino al punto 10, quindi scendete verso la sporgenza al punto 11, e poi ancora giù verso la piattaforma con l'interruttore situata sotto il punto 10. Azionate l'interruttore e risalite rapidamente al punto 10 per evitare di svegliare le Lava Beast. Le Lava Beast sono orrende creature che emergono dalla lava e sono difficilissime da uccidere, perciò sarà meglio che facciate il possibile per evitarle. L'interruttore apre una porta al punto 12, quindi varcatela di corsa e azionate l'interruttore successivo al punto 13. Risalite sul sentiero al punto 14, quindi passate attraverso la porta al punto 15. Nella stanza al punto 16 c'è una enorme buca nel pavimento in cui naturalmente dovrete gettarvi fluttuando. Questa volta, tuttavia, la buca si sposta ed è rivestita di lava mortale, quindi

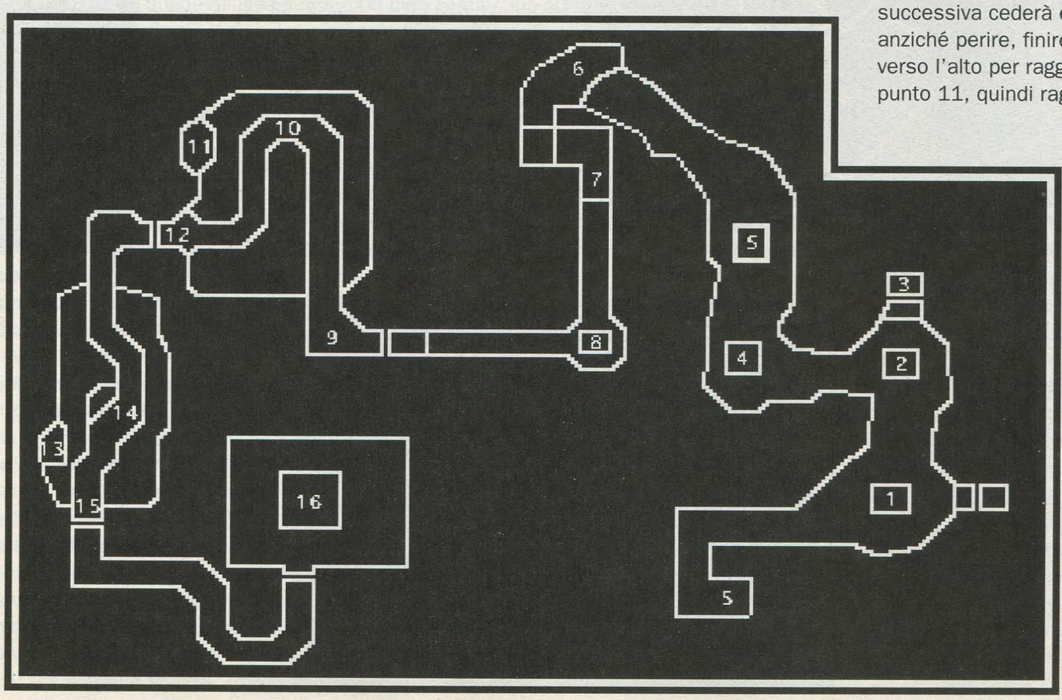


procedete lentamente cercando di non cozzare contro le pareti troppo spesso. Sotto, troverete due sporgenze con degli interruttori che dovranno essere azionati onde aprire la porta finale, quella che conduce al cammello. Quaggiù troverete anche una Bestia di Lava, perciò state attenti.

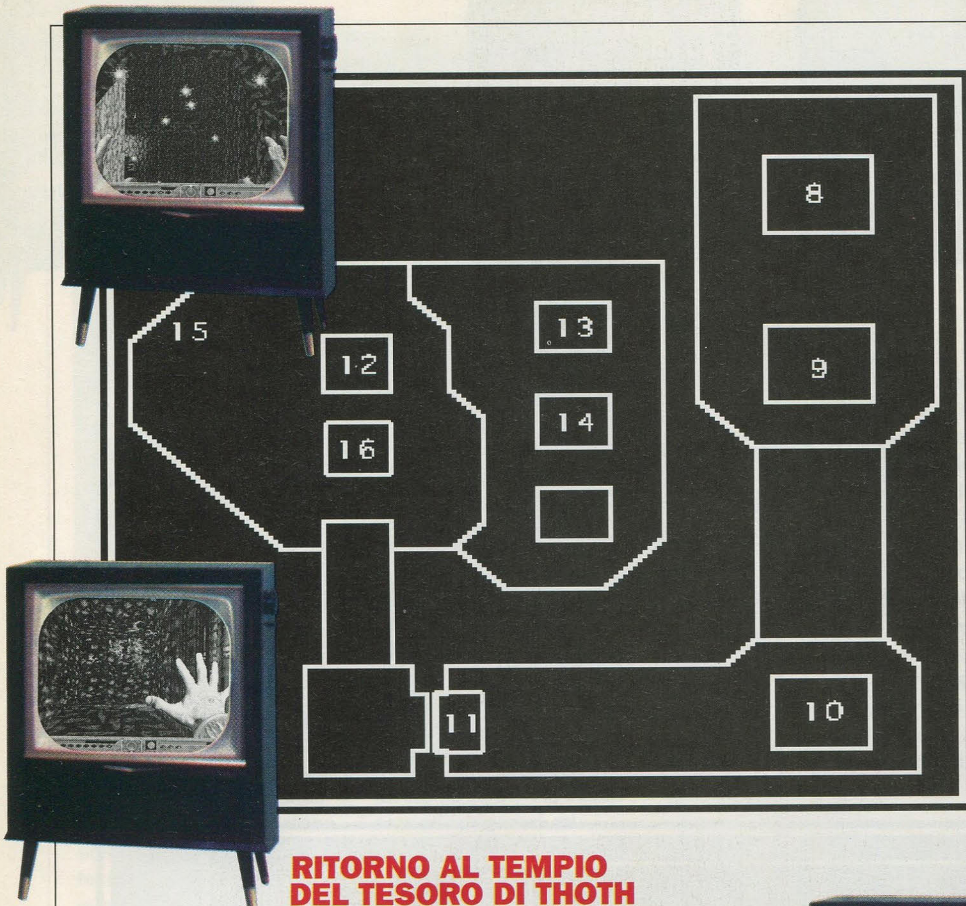
HORUS PEAK

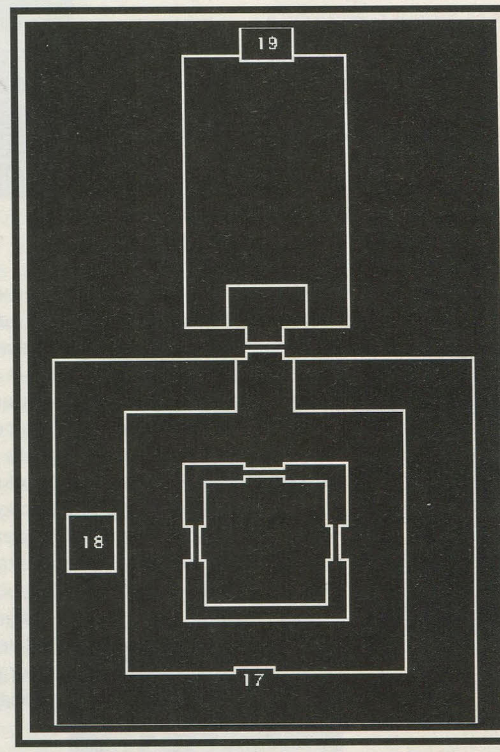
Saltate verso la piattaforma fluttuante al punto 1, quindi salite sulla sporgenza superiore al punto 2 prima di effettuare un salto lungo per raggiungere il punto 3. In seguito, effettuate una serie di salti lunghi per raggiungere i punti 4 e 5. Passate attraverso la porta al punto 5 e saltate verso l'alto per raggiungere la piattaforma al punto 6. Al di là della porta al punto 7 vedrete un ponte che si estende fin dietro l'angolo. Mentre lo attraverserete il ponte crollerà, perciò siate prudenti. Al termine del ponte, al punto 8, troverete una piattaforma fluttuante. Saltate verso l'alto per raggiungere la piattaforma al punto 9, quindi eseguite un salto fluttuante per raggiungere la piattaforma successiva, al punto 10. Saltando, raggiungete e varcate la porta al punto 10. La pavimentazione della stanza





successiva cederà e cadrà in un abisso, ma non temete: anziché perire, finirete nell'area successiva. Saltate verso l'alto per raggiungere la piattaforma mobile al punto 11, quindi raggiungete con un salto la seconda piattaforma mobile, situata al punto 12, e saltate verso l'alto per raggiungere una terza piattaforma mobile, situata al punto 13. Da qui, saltate verso l'alto per raggiungere una grossa sporgenza e raccogliete le ricariche dell'energia e delle armi al punto 14. Al punto 15 troverete un'altra piattaforma fluttuante: saltateci sopra per raggiungere la porta al punto 16. Saltate sopra il blocco mobile al punto 17 per salire verso una stanza che contiene la Piuma di Horus (Horus Feather). Una porta si aprirà alla vostra sinistra: varcatela, dopodiché, saltando e tenendo premuto il tasto B, superate levitando l'abisso per raggiungere il teletrasporto al punto 18.

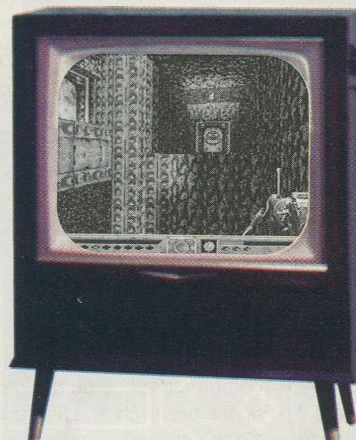




RITORNO AL TEMPIO DEL TESORO DI THOTH



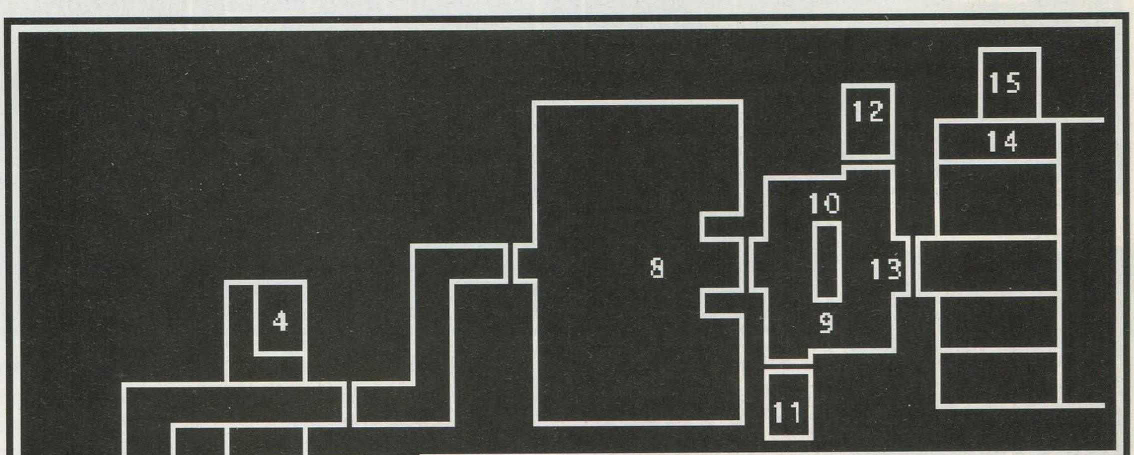
Se avete letto la seconda parte di questa guida saprete già come completare questo livello. Se siete giunti fin qui da soli, saprete che cosa state facendo. Alla fine del livello, invece di scendere lungo la buca nel pavimento per raccogliere la chiave finale, tirate dritto fino a raggiungere una fossa colma di lava. Levitando, superate la fossa per raggiungere una sporgenza sul lato opposto. Lanciate una bomba verso la macchia incolore sulla parete per aprire una breccia in quest'ultima e raggiungere il cammello.

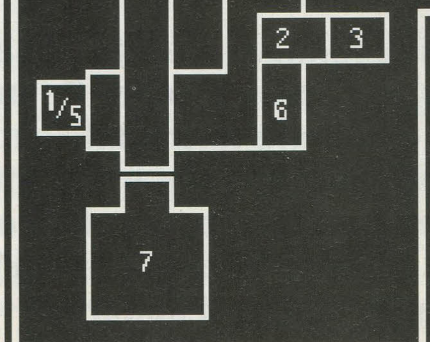




CANYONS OF CHAOS

Questo livello cela forse l'unico errore di programmazione del gioco. Per completarlo, infatti, basta camminare verso il cammello all'inizio del livello. Prima di fare questo, comunque, andate alla vostra sinistra togliendo di mezzo le mummie, quindi fluttuate tutto a sinistra per raccogliere l'ultima arma, il Manacle. Tenendo premuto il tasto di fuoco potete caricare quest'arma fino a ottenere una gigantesca folgore di energia elettrica. L'unico inconveniente è che una volta caricata al massimo, i colpi che è possibile sparare sono solamente quattro.

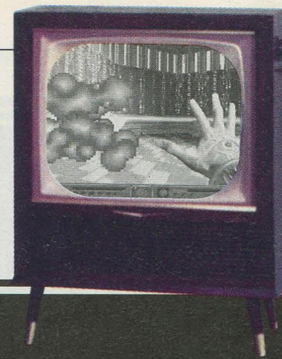




KILMAAT COLONY

Saltate verso l'alto e levitate per raggiungere il punto 1, quindi levitate verso il punto 2. Usate il trucco della bomba per salire verso l'interruttore al punto 3, dopodiché levitate prima verso il punto 4, poi verso il punto 5 e infine verso il punto 6. Raccogliete il Simbolo al punto 7, quindi entrate nella stanza al punto 8, dove troverete la porta recante il medesimo Simbolo. Azionate gli interruttori ai punti 9, 10, 11 e 12 per aprire la combinazione porta/campo di forza al punto 13, quindi varcate la porta e levitate per raggiungere il punto 14. Usate di nuovo il trucco della bomba per raggiungere il cammello al punto 15.

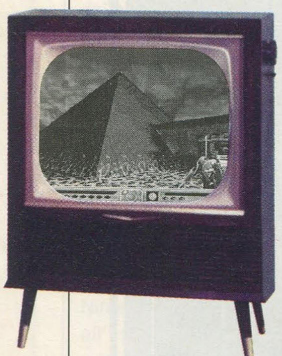




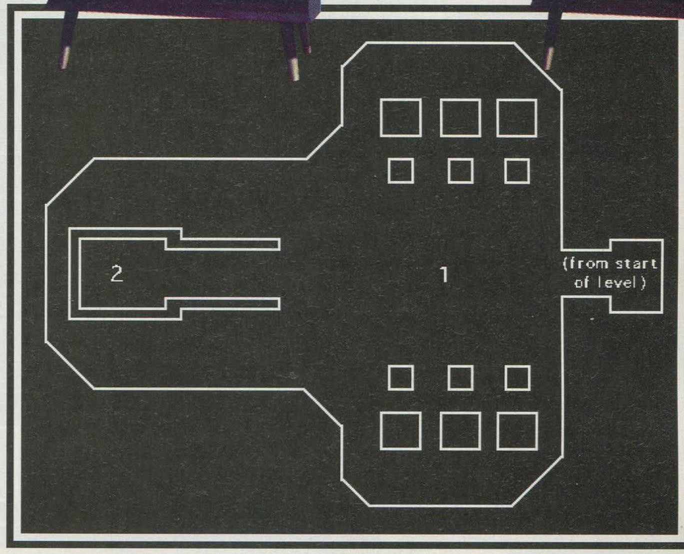


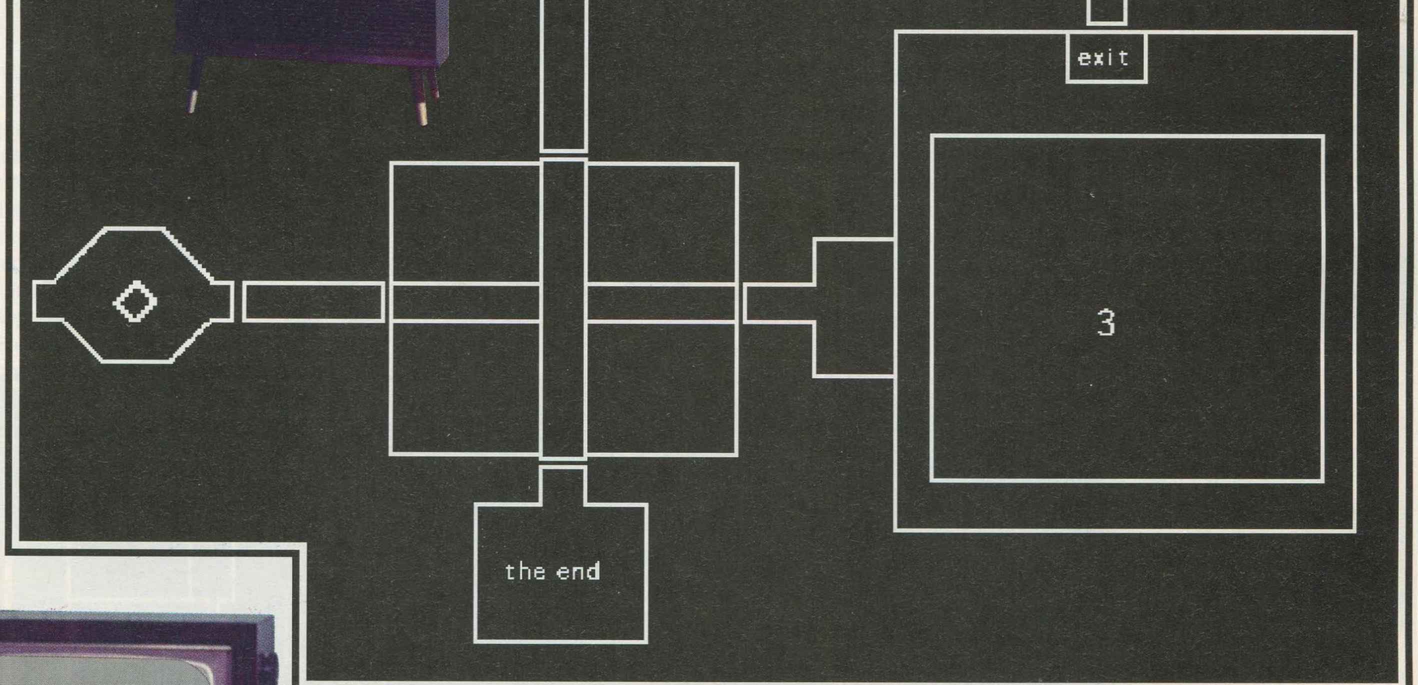
KILMAAT HAUNT

Recatevi al punto 1. Per accedere al Kilmaat Haunt dovete privarvi di tutti i manufatti che avete raccolto ponendovi sulle sei tavole a pressione contenute in questa stanza. Ciò vi permetterà di entrare in un teletrasporto al punto 2. Quando vi siete rimaterializzati, correte lungo il corridoio sospeso nello spazio per raggiungere il covo di Kilmaat, situato al punto 3. Il modo migliore per abbattere l'ultimo boss è quello di spostarsi continuamente intorno ad esso scaricandogli addosso tutto quello che avete in stile "toccata e fuga". Alla fine del boss non resterà altro che una testa fluttuante. Il modo migliore per distruggerla consiste nel saltare verso la porta dell'uscita affinché essa possa attaccare solamente da un lato. Una volta che Kilmaat è stato sconfitto, varcate la porta che si apre e seguite il passaggio che conduce al luogo dove si trova il corpo di Rameses. Raccogliendolo, verrete teletrasportati alla Tomba di Rameses, dove l'illustre estinto vi porgerà le sue congratulazioni.











EPILOGO

Una volta che la bestia di Kilmaat è stata abbattuta, tornerete alla Tomba di Rameses per l'ultima volta. Se avete raccolto gli otto pezzi che vanno a comporre la trasmittente andrà tutto per il meglio, ma in caso contrario rimarrete intrappolati nella Tomba in via di cedimento e subirete una fine orribile. Ora che avete tutti i manufatti, potrete raccogliere ogni pezzo della trasmittente, quindi niente scuse, d'accordo?

Con la tua *BluCard*®
Scegli una vacanza scontata



Televideo RAI pag. 693
Televideo TMC pag. 505-506-507
Internet w.w.w. blucard. it
Blucard servizio informazioni convenzioni - Tel. 02/8051517
Bluvacanze servizio informazioni vacanze - Tel. 02/72002002
Bluvacanze servizio automatico ricezione programmi vacanze
Fax 02/8052903

Eccezionali formule scontate in collaborazione con:

teorema TOUR

Viaggi del Ventaglio

Esclusivo con:
Bluvacanze
sconto
10%
su tutte le proposte da catalogo e partenze dell'ultimo minuto.

Bluvacanze

Corso Garibaldi, 49 - 20121 Milano

MEGA trix

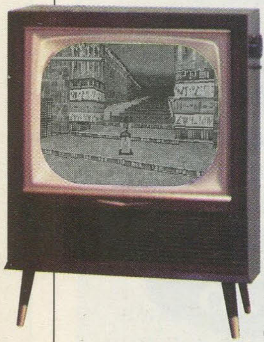
Tomb Raider

(parte terza)

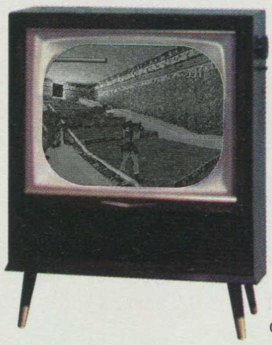
THE SANCTUARY OF THE SCION

All'inizio del livello prendete i caricatori per le Magnum ed estraete le pistole. Correte su per la grande scalinata e abbattete le due mummie, quindi raccogliete qualche altro caricatore. Salite sopra il blocco al centro della stanza e saltate verso la camera di sopra. Correte in avanti e voltate a destra, scivolate giù per il declivio e sparate alla mummia di sotto. Salite sopra il blocco che si trova vicino alla colonna chiara, quindi voltate a sinistra e salite sulla colonna. Saltate all'indietro in modo che Lara atterri sulla colonna più alta, quindi voltatevi affinché la parete si trovi alla sinistra di Lara. Saltate in avanti per atterrare sulla colonna successiva, quindi procedete in avanti e aggrappatevi alla fessura nella parete. Spostatevi sempre verso destra e scendete giù, voltate a destra e salite i tre gradini. Ora saltate da una colonna all'altra per trovare una sporgenza, prendete i caricatori per le Magnum e recatevi al punto terminale della sporgenza. Saltate in avanti per tre volte e azionate l'interruttore sottostante. Armate rapidamente la vostra arma e sparate a tutto spiano per togliere di mezzo la Sfinge che vola verso di voi. Fermatevi alla sinistra dell'interruttore e saltate per raggiungere la piccola sporgenza, quindi raccogliete le cartucce per il fucile e voltate a sinistra. Saltate verso la sporgenza successiva raccogliete qualche altra cartuccia. Recatevi all'estremità della piattaforma e saltate verso l'alto per raggiungere la sporgenza di sopra. Fate un balzo all'indietro e aggrappatevi all'estremità, quindi lasciatevi cadere sulla sporgenza sottostante. Voltatevi e saltate verso la sporgenza sabbiosa, effettuate un balzo all'indietro e aggrappatevi all'estremità. Lasciatevi cadere sul declivio e aggrappatevi al suo punto terminale: a questo punto potrete piombare al suolo senza farvi male. Correte fra le braccia della Sfinge e prendete i caricatori per le Magnum, quindi girate intorno alla Sfinge e cercate con lo sguardo i due blocchi inclinati. Salite sul blocco alla vostra destra, quindi saltate verso l'altro blocco. Saltate verso l'alto e portatevi sulla sporgenza di sopra. Correte in avanti e saltate sopra la colonna, voltate a sinistra e saltate per raggiungere la colonna più alta. Salite verso la sporgenza di sopra e salvate la partita presso il punto di salvataggio. Superate di corsa l'affettatrice e prendete il piccolo Medi Pack, quindi procedete lungo il sentiero e saltate per raggiungere l'interruttore. Armate rapidamente la vostra arma e annientate il mostro volante, quindi tornate alla colonna situata sotto la piattaforma arcuata e salite sulla sua sommità. Giratevi in modo che Lara si trovi al cospetto dell'angolo della stanza e saltate verso la colonna successiva, sopra il declivio sottostante, quindi scivolate giù per quest'ultimo onde trovare la Sfinge. Correte lungo il fianco sinistro della Sfinge ed entrate nel passaggio stretto, quindi reperite i caricatori per le Magnum ed entrate nel corridoio a sinistra. Più avanti troverete un declivio. Voltatevi e fate un balzo all'indietro per scivolare giù, quindi aggrappatevi alla sporgenza situata al termine del declivio e spostatevi verso sinistra. Lasciatevi cadere sulla sporgenza e raccogliete i caricatori per le Magnum. Mettetevi di fronte alla parete e salite su per









le sporgenze fino in cima, quindi scendete lungo il declivio e gettatevi in acqua. Nuotate verso il basso per raggiungere il fondo e raccogliete la chiave d'oro, quindi nuotate verso le scale nell'angolo e salitele per uscire dall'acqua. Voltate a sinistra e tornate in cima alle scale, quindi scendete lungo il declivio che si presenta innanzi a voi e saltate quando Lara ne raggiunge il punto terminale. Aggrappatevi al ponte e tiratevi su, voltate a destra e usate la chiave d'oro per aprire la porta. Entrate nella stanza e piantate qualche proiettile nel sedere del centauro, quindi raccogliete il piccolo Medi Pack presso il primo Ankh sull'altare. A questo punto salvate la partita presso l'apposito punto. Saltate dal ponte e tuffatevi in acqua, quindi tornate alle scale e percorretele verso il basso. Saltate in acqua e salite le scale nell'angolo, quindi seguite il corridoio in senso inverso per uscire e tornate alla piccola sporgenza situata accanto alla colonna chiara. Voltate a sinistra, salite sulla colonna e saltate all'indietro per atterrare sulla colonna più alta. Saltate verso l'alto per raggiungere la sporgenza sottile, quindi procedete in avanti e raccogliete i caricatori per le Magnum situati sotto di voi. Fate un balzo in avanti e proseguite lungo la sporgenza sabbiosa. Quando raggiungete una parete voltatevi un poco verso sinistra e saltate verso la sporgenza successiva. Correte verso il punto terminale del crinale, saltate verso l'alto per raggiungere la sporgenza di sopra, voltate a sinistra, salite e saltate per raggiungere la sporgenza rocciosa. Seguite il sentiero e salite senza sosta fino a trovare il punto di salvataggio della partita.

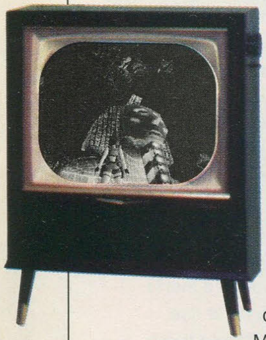


Entrate di corsa nel corridoio, voltate a destra e spingete il blocco in avanti, quindi correte verso l'altro lato. Salite sul blocco per raggiungere la sporgenza di sopra, caricate la vostra arma e piantate qualche altro proiettile nel fondoschiena del centauro, quindi raccogliete il piccolo Medi Pack e un secondo Ankh. Uscite fuori di corsa e voltate a destra, scendete per il lungo declivio e raccogliete il grosso Medi Pack. Voltate a sinistra e saltate sopra il dorso della Sfinge, quindi sparate alla pantera mummificata e salite sulla sommità della testa. Usate il primo dei vostri Ankh, quindi scendete alla parte frontale della Sfinge e usate il secondo Ankh. A questo punto salvate la vostra posizione.

Dal quarto punto di salvataggio risalite verso il simbolo dell'Ankh superiore e voltate a sinistra. Procedete lentamente in avanti, sulla destra, lungo il fianco della testa finché non potete più proseguire. Guardate verso il basso e trovate il caricatore per la pistola che sembra fluttuare a mezz'aria, quindi saltate sopra il caricatore, che scoprirete trovarsi sopra una piattaforma invisibile. Recatevi alla sua estremità e saltate per raggiungere lo strapiombo, quindi voltatevi e sparate ai due demoni volanti. Fatto ciò, lasciatevi cadere al suolo. Varcate la porta situata in mezzo alle braccia della Sfinge e saltate in acqua. Raccogliete le cartucce per il fucile e i caricatori per la Uzi che troverete sott'acqua, quindi nuotate lungo il piede destro della statua. Entrate nella galleria e azionate l'interruttore posto sulla parete, quindi emergete e uscite dall'acqua. Salite sopra la colonna più bassa e saltate verso la seconda colonna, quindi voltate a destra e saltate verso il gradino

più basso. Correte su per la scalinata e scivolate giù fino a entrare in una caverna, dopodiché salvate la vostra posizione presso l'apposito punto.
Dal quinto punto di salvataggio sparate al demone volante, quindi mettetevi di fronte alla testa di pietra sulla sinistra e scendete alla sporgenza sottostante. Voltatevi e raggiungete con un salto la sporgenza situata accanto alla testa. Scendete alla sporgenza sottostante, quindi fronteggiate la sinistra, scivolate giù fino a toccare il fondo, voltate e tuffatevi in acqua. Uscite dall'acqua quando avete raggiunto la parte frontale della statua di destra e tirate la leva posta sul suo petto. Tornate in acqua e nuotate fin dentro la galleria situata in mezzo ai piedi della statua. Seguite la galleria e una volta raggiuntane la fine, uscite dall'acqua. Correte su per il lungo sentiero curvo e raccogliete i caricatori per le Magnum. Proseguite e raccogliete lo Scarabeo, quindi entrate nell'anticamera e sparate alle due pantere mummificate e al centauro. Usate lo Scarabeo sulla serratura situata nell'angolo per aprire il cancello. Raccogliete il grosso Medi Pack e i caricatori per le Magnum, quindi correte giù per la rampa e salite attraverso il foro per entrare nella cameria di Scion. Caricate la vostra arma in vista dello scontro con Larson, che vi attende al varco, e sparategli spostandovi in continuazione. In questo modo Larson non tarderà a tirare le cuoia.





SEGRETI

1. Dal quarto punto di salvataggio risalite verso il simbolo dell'Ankh superiore e voltate a sinistra. Procedete lentamente in avanti, sulla destra, lungo il fianco della testa. Cercate con lo sguardo il caricatore per la pistola che sembra fluttuare a mezz'aria, quindi saltateci sopra. Troverete così una piattaforma invisibile e una nuova arma da raccogliere: la UZI 9mm.

THE LOST CITY NATLA'S MINES

Nuotate in avanti nella galleria finché non scorgete una cascata alla vostra destra. Uscite fuori dall'acqua dietro la cascata, seguite il sentiero e tirate la leva. Tornate di corsa alla cascata e immergetevi in acqua. Uscite fuori dall'acqua presso il fianco sinistro dell'imbarcazione. Correte in avanti e tirate il blocco verso di voi una volta, quindi andate di corsa dietro l'angolo e salite sopra la collina grande. Saltate per raggiungere la galleria situata dietro il blocco, seguite il sentiero e azionate l'interruttore. Tornate alla cascata e imboccate il sentiero che si estende dietro di essa. Seguite questo percorso fino a salire per il sentiero inclinato. Raggiungete con un salto la sporgenza alta con un segnale stradale, quindi entrate di corsa nella galleria e seguitela fino ad entrare in una grande stanza con una struttura in vetro. Raccogliete il grosso Medi Pack, quindi entrate di corsa nella stanza successiva. Tirate il blocco all'indietro, verso le gomme, e saliteci sopra. Saltate sul tetto della cabina e mettetevi sopra la gomma cedevole per caderci dentro. Attraversate di corsa la galleria e azionate l'interruttore situato nell'alcova per riportare l'imbarcazione nell'area d'attracco. Recatevi alla fine della galleria e scivolate giù verso l'estremità sulla destra, quindi aggrappatevi alla sporgenza e lasciatevi cadere al suolo. Correte lungo i binari attraverso la porta di legno, quindi camminate verso il primo ostacolo finché un macigno non rotola da sinistra a destra. Tornate al cancello di legno e dategli le spalle. Eseguite un salto da fermo in avanti, quindi tenete premuto in avanti e saltate per scavalcare l'ostacolo. Mentre saltate oltre il terzo ostacolo voltate a destra e atterrate su di un rilievo. Senza pensarci due volte, attraversate di corsa la seconda galleria prima che il macigno vi schiacci, raggiungetene la fine e prendete il primo fusibile. Voltate a sinistra e salvate la vostra posizione.
Correte verso l'alto finché non smuovete un macigno rotolante, quindi indietro a sinistra. Correte su per il rilievo sulla sinistra e lasciatevi cadere nella buca sulla sua sommità. Salite il rilievo e tornate nella cabina. Voltate a sinistra dopo aver atterrato e ripercorrete in senso inverso il sentiero che porta alla sporgenza con il segnale stradale. Saltate in acqua e salite sopra la sezione scura dell'imbarcazione. Saltate oltre l'acqua verso le casse, salite sopra la cassa all'estrema sinistra ed entrate nella galleria costellata di casse della NATLA che troverete dietro di essa. Andate alla cassa scura e tiratela verso di voi una volta. Ora spingetela in avanti una volta per trovare un'altra cassa dietro di essa, entrate nel corridoio e azionate l'interruttore. Tornate al molo ed entrate nella galleria alla destra delle casse. Spingete un'altra cassa della NATLA due volte per entrare in una nuova stanza, salite sopra il blocco e salite attraverso il foro, quindi tirate la leva. Raccogliete i caricatori per la Uzi, quindi attraversate di corsa la galleria fino a entrare nella stanza successiva e prendete il secondo fusibile. Tornate al molo, quindi tornate alla cabina dietro la cascata. Varcate l'ingresso alla sinistra della cabina di sinistra e attraversate di corsa la galleria finché non incontrate una biforcazione. Imboccate il sentiero a sinistra, azionate l'interruttore e quindi tornate alla biforcazione. Prendete il terzo fusibile, tornate di corsa alla stanza con la struttura in vetro ed entrateci dalla destra. Raccogliete i caricatori per le Magnum e salvate la partita presso l'apposito punto.
Usate i fusibili nelle fessure per abbassare la cabina. Entrate nella cabina e agguantate le pistole, quindi salite sul tetto della cabina ed entrate con un balzo nella galleria. Attraversate di corsa la galleria e scendete verso il punto di salvataggio della partita.
Entrate di corsa nella stanza successiva e sparate le cartucce che hanno le vostre Magnum. Riprendetevele, quindi ponetevi di fonte all'interruttore posto sulla parete lontana. Prendendo la rincorsa, saltate verso questo ma mollate il tasto del salto non appena saltate: cadrete lungo il precipizio e vi aggrapperete alla sporgenza sottostante. Mentre Lara scivola lungo il precipizio afferrate la fenditura e spostatevi verso destra. Scendete sulla sporgenza posta sopra la lava, voltate a sinistra e raggiungete con un salto la colonna successiva. Continuate a saltare da una colonna all'altra finché non raggiungete l'ingresso della galleria, quindi scendete ed entrate di corsa nella stanza con le casse di TNT. Allontanate la cassa scura dalla parete, quindi tiratela per tre volte dal lato destro, verso la stanza successiva. Salite sopra la cassa dall'altra parte e spingetela in avanti per tre volte. Salite sopra la cassa, saltate verso la galleria e salvate la vostra posizione presso l'apposito punto. Correte verso la sommità del rilievo e salite sopra la sporgenza. Raggiungete con un salto la sporgenza inclinata sulla destra, aspettate che il macigno esca rotolando dalla galleria e quindi saltateci sopra. Seguite la galleria in tutta la sua interezza e azionate l'interruttore, quindi prendete i caricatori per le Magnum e tornate alla stanza con le casse di TNT. Voltate a sinistra dai blocchi e passate attraverso il nuovo foro nella parete, quindi eliminate il cattivone e prendete la vostra Uzi dalle sue mani. Raccogliete i tre caricatori per la Uzi trovati nella stanza, quindi correte su per il rilievo, entrate nella galleria e salvate la vostra posizione presso l'apposito punto.
Proseguite attraverso la galleria ed entrate nella stanza successiva. Evitate i macigni e apritevi la strada verso la sommità. Correte su per il declivio e salite verso la stanza successiva, quindi salite sopra la colonna più bassa e saltate per raggiungere la colonna più alta. Saltate in linea retta verso l'alto e portatevi su, verso la nuova sporgenza, quindi voltate a sinistra e saltate in avanti. Voltate di nuovo a sinistra e saltate in avanti un'altra volta. Spingete il blocco due volte, voltate a destra e salite per raggiungere la stanza successiva. Spingete il secondo blocco due volte e scendete in una stanza inferiore.
Tirate il blocco che trovate una volta e tornate indietro attraverso la stanza superiore. Ridiscendete nella stanza inferiore sull'altro lato del blocco inferiore. Spingete il blocco in avanti e voltate a sinistra per entrare in una nuova alcova, quindi andate al punto di salvataggio della partita.
Da questo punto, azionate l'interruttore e giratevi in modo che l'interruttore si trovi alla vostra destra. Correte in avanti fino ad entrare nell'alcova, voltate a sinistra e salite. Correte verso il blocco ed entrare nella galleria sulla sinistra. Spingete il blocco in fondo alle scale in avanti una volta, voltate a sinistra e quindi precipitatevi verso la porta. Azionate l'interruttore della porta successiva e risalite di corsa le scale, quindi correte in avanti verso un foro nel pavimento e gettatevici dentro. Varcate di corsa ambedue le porte, quindi sparate alla guardia da lontano usando le Magnum. Quando questa muore, prendetele il fucile, quindi salite per raggiungere la cima della piramide. Quando avete raggiunto la cima, voltate a sinistra e saltate contro la parete. Attraversate di corsa la galleria e azionate l'interruttore situato alla fine di essa, quindi tornate alla parte inferiore della piramide e attraversate di corsa la costruzione labirintica fino a raggiungere la porta dorata. Varcate la porta e prendete il grosso Medi Pack e la Chiave della Piramide (Pyramid Key). Tornate alle porte della piramide, apritele e... gioite, perché avrete completato anche questo livello!







SEGRETI

1. Dal secondo punto di salvataggio, usate i fusibili nelle fessure per far scendere la cabina. Entrate nella cabina, raccogliete le pistole, salite



sul tetto della cabina e saltate per entrare nella galleria. Saltate e salite verso una sporgenza, quindi correte in avanti per aprire un cancello situato da qualche altra parte. Quando arrivate su un asse messo per terra, voltatevi, saltate all'indietro e scivolate giù tenendo contemporaneamente premuto il tasto per l'azione. Lara si aggrapperà al margine del foro che si apre sotto di voi e non cadrà nella lava. Una volta che l'asse si chiude, dirigetevi verso la parete, scalate la parete e quindi salite sulla sporgenza successiva. Questa conduce a un'area segreta dove potrete trovare il fucile e i caricatori per la Uzi.

2. Dal terzo punto di salvataggio, entrate di corsa nella stanza successiva e riprendetevi le Magnum. Recuperate l'energia, quindi ponetevi di fronte all'interruttore posto sulla parete lontana. Prendendo la rincorsa, saltate verso di esso ma mollate il tasto del salto non appena saltate: cadrete lungo il precipizio e vi aggrapperete alla sporgenza sottostante. Mentre Lara scivola lungo il precipizio afferrate la fenditura e spostatevi verso destra. Lasciatevi cadere sulla sporgenza e voltate a destra, quindi attraversate di corsa la galleria fino a raggiungere una camera piena di lava e saltate verso la sporgenza situata sopra la lava. Voltate a sinistra e saltate verso la colonna successiva, quindi saltate di nuovo per raggiungere la colonna seguente. Voltate a destra e saltate per raggiungere l'ingresso della galleria, quindi correte immediatamente in avanti e spingete la cassa prima che Lara venga schiacciata dal macigno. Spingete verso l'esterno lo stesso blocco e saliteci sopra, quindi saltate per raggiungere l'area segreta e raccogliete il grosso Medi Pack e i caricatori per la Uzi.



3. Dal quarto punto di salvataggio, Correte verso la sommità del rilievo e salite sopra la sporgenza. Raggiungete con un salto la sporgenza inclinata sulla destra, aspettate che il macigno esca rotolando dalla galleria e quindi saltateci sopra. Seguite la galleria in tutta la sua interezza e azionate l'interruttore, quindi prendete i caricatori per le Magnum e tornate alla stanza con le casse di TNT. Voltate a sinistra dai blocchi e passate attraverso il nuovo foro nella parete, quindi togliete di mezzo lo squilibrato sullo skateboard e prendetegli la Uzi. Raccogliete i tre caricatori per la Uzi trovati nella stanza, quindi cercate il foro nel pavimento riempito d'acqua e gettatevici dentro. Seguite la galleria che si estende al di là del cancello ed entrate nell'area segreta, quindi raccogliete il grosso Medi Pack, il piccolo Medi Pack e i caricatori per la Uzi.

ATLANTIS

Dal punto in cui iniziate correte in avanti e la prima sfera alla vostra sinistra esploderà. Sparate alla creatura che ne esce fuori. Voltatevi e dirigetevi verso la sfera sulla destra, quindi togliete dal mondo anche questa creatura. Correte in avanti lungo il canale e una terza sfera esploderà: uccidete la creatura che ne esce fuori come avete fatto con le altre. Mettetevi di fronte alla porta centrale e voltate a sinistra, quindi attraversate di corsa la porta laterale e salite le scale per raggiungere il pavimento rivestito di ragnatele. Precipitatevi sul ponte centrale e prendete le cartucce per il fucile. Estraete rapidamente la vostra arma e sbarazzatevi del demone volante, quindi correte verso l'angolo all'estrema destra del pavimento coperto di ragnatele. Entrate nell'alcova e azionate l'interruttore, quindi voltatevi e correte in avanti per entrare in un'altra alcova. Azionate il secondo interruttore, tornate di corsa all'altro capo della stanza e varcate un nuovo ingresso. Scendete i gradini e azionate il terzo interruttore, quindi tornate alla camera di entrata e varcate la porta centrale. Sparate al demone volante, quindi correte in avanti, calatevi nel foro ed entrate nel corridoio. Voltatevi per stare di fronte alla fenditura nella parete e saltate verso di essa, quindi spostatevi verso sinistra e scendete presso la galleria. Aggrappatevi alla sporgenza e salite, quindi entrate di corsa nella galleria e azionate l'interruttore. Andate avanti e prendete i due caricatori per la Uzi. Saltate per raggiungere il pavimento coperto di ragnatele, quindi recatevi al margine della sporgenza e saltate per raggiungere la sporgenza successiva. Salite ed entrate di corsa nella galleria per raggiungere il punto di salvataggio.

Dal punto di salvataggio saltate per raggiungere la colonna, voltate a sinistra e saltate verso la sporgenza più bassa fra quelle poste sulla parete inclinata della piramide. Saltate rapidamente verso la sporgenza successiva, voltate a destra, saltate verso una terza sporgenza e scivolate giù. Continuate a scivolare finché non raggiungete una porta rossa, quindi giratevi affinché la porta si trovi alla vostra sinistra e saltate per raggiungere la sporgenza. Fronteggiate la destra e saltate oltre per trovare un grosso Medi Pack. Correte e saltate verso la sporgenza più alta, quindi tiratevi su, entrate nella galleria per raccogliere due caricatori per la Uzi. Azionate l'interruttore e tornate all'ingresso, quindi gettatevi in acqua e azionate l'interruttore sommerso. Uscite dall'acqua alla sinistra del declivio e salite sulla colonna. Saltate oltre la piramide e varcate la porta rossa prima che si chiuda. Saltate per raggiungere la sporgenza lontana e tiratevi su, quindi salite le scale e varcate con un salto l'ingresso in cima alle stesse. Salvate la vostra posizione presso l'apposito punto.

Dal secondo punto di salvataggio, salite su per la galleria, superate con un salto la fossa colma di spine e tuffatevi in acqua. Prendete le cartucce per il fucile e azionate l'interruttore, quindi varcate a nuoto la porta aperta ed emergete. Salite e correte fin oltre le affettatrici, quindi raccogliete i due caricatori per la Uzi e voltate a destra. Saltate per raggiungere la sporgenza successiva, entrate di corsa nella galleria e voltatevi

Uccidete il demone e raccogliete i due caricatori per la Uzi quando è morto. Voltatevi e tuffatevi nello specchio d'acqua, quindi riemergete fra le due grandi sfere. Voltate a destra e azionate l'interruttore, quindi correte verso sinistra, voltate l'angolo e azionate un secondo interruttore nell'alcova. A questo punto recatevi al punto di salvataggio.

Correte verso la sfera nell'angolo alla vostra destra e sparate al demone. Azionate l'interruttore finale per aprire tutte e tre le porte sommerse. Gettatevi in acqua e attraversate a nuoto la galleria. Salite sulla sporgenza ed entrate nella galleria, quindi voltate a sinistra, vicino alla parete scura, e correte su per il rilievo. Giunti nei pressi del corridoio rosso, voltate a destra e dirigetevi verso la porta rossa, quindi azionate l'interruttore per aprire la porta. Prendete i due caricatori per la Uzi e correte verso la parete di fronte al grosso macigno. Tirate il blocco verso di voi due volte, quindi spingetelo in avanti da destra fino a collocarlo contro la parete. Attraverso il corridoio rosso tornate all'interruttore. Azionatelo di nuovo e varcate la porta rossa.

Spostatevi in avanti, oltre il blocco, ed entrate nella galleria, quindi caricate la vostra arma da fuoco e sparate al demone. A questo punto entrate nella stanza adiacente. Correte e saltate oltre la sporgenza sulla destra, quindi usate il punto di salvataggio per memorizzare la vostra posizione.



Andate di corsa dietro l'angolo e uccidete i due demoni. Scivolate giù per il declivio e saltate per raggiungere la sporgenza rossa prima che cadiate sulle punte accuminate. Prendete il grosso Medi Pack, le cartucce per il fucile e i due caricatori per la Uzi. Ora attraversate di corsa la galleria fino a entrare nella stanza successiva, quindi voltate a destra e sparate al demone. Correte e raggiungete con un salto la sporgenza sulla sinistra, quindi dirigetevi verso il lato destro della sporgenza e posizionatevi in modo che i piedi di Lara tocchino appena il triangolo scuro. Correte e saltate per raggiungere la piccola sporgenza, quindi voltate rapidamente, entrate di corsa nella galleria e uccidete il demone. Saltate per raggiungere il declivio color polvere sul ponte rosso al centro della stanza. Saltate verso la sporgenza situata contro la parete rocciosa, quindi voltate a destra, prendete i due caricatori per la Uzi e azionate l'interruttore. Voltatevi e correte in avanti per raggiungere una piccola sporgenza stretta, quindi attraversate di corsa la sporgenza per raggiungere un blocco. Tirate il blocco verso di voi in modo da poter accedere alla galleria, quindi correte subito al di là dell'affettatrice. Voltate a destra e sparate ai due demoni, quindi saltate per raggiungere il punto in cui si trovavano i demoni e correte lungo la galleria. Raccogliete il piccolo Medi Pack e i caricatori per la Uzi, quindi voltate a destra, uscite fuori e raggiungete la sporgenza. Sparate alla creatura e raggiungete con un salto la piattaforma successiva. Recatevi alla fine della galleria e salvate la partita

Saltate la sporgenza nell'angolo e azionate l'interruttore, quindi tornate alla stanza con la lava e tornate con un salto alla sporgenza situata presso l'entrata. Voltate a sinistra e saltate verso la colonna, quindi saltate per raggiungere l'ingresso nella parete. Salite e azionate l'interruttore situato alla fine della galleria. Tornate all'ingresso della galleria e saltate verso la colonna di sinistra, quindi proseguite di colonna in colonna fino a entrare nella galleria. Seguite la galleria fino a imboccare un lungo corridoio, quindi voltate a sinistra ed entrate nella galleria rossa. Correte oltre la porta rossa e aspettate che si chiuda. Salite per entrare nella galleria situata sopra la porta, quindi raggiungetene la fine e saltate sopra la sporgenza sulla destra. Raccogliete i caricatori per la Uzi e imboccate di corsa la galleria. Sparate alla creatura e raccogliete un altro caricatore per la Uzi. Spostatevi in avanti e sostate sulla parte inferiore della





rampa, quindi correte in avanti e fermatevi sulla mattonella di fronte all'affettatrice. Saltate a sinistra per evitare il macigno e percorrete il resto della rampa, quindi varcate la porta. A questo punto salvate la partita.
Voltate a sinistra e spingete il blocco due volte, quindi voltate a destra e correte lungo la galleria per trovare due interruttori. Azionate l'interruttore alla vostra destra e saltate subito all'indietro, quindi scendete attraverso la botola. Saltate oltre la fossa per smuovere un macigno, quindi saltate di nuovo oltre la fossa e correte lungo la galleria. Salite sopra la sporgenza sulla sinistra e azionate l'interruttore. Voltatevi e salite verso la porta, quindi scendete dall'altra parte e correte in avanti fino a varcare la porta. Attraversate di corsa la galleria e uccidete la creatura nell'angolo. Azionate l'interruttore nell'angolo opposto e raccogliete i quattro caricatori per la Uzi, quindi salvate la partita.
Scivolate giù per la rampa fino a entrare nella stanza successiva, sparate alla due creature di sotto ed entrate di corsa nella stanza. NON sparate all'alieno alto e magro o verrete uccisi, ma voltate a destra e salite sulla sporgenza, quindi saltate per raggiungere la colonna di pietra. Saltate verso la sporgenza situata accanto alla porta, azionate l'interruttore e voltatevi. Saltate per raggiungere la sporgenza sabbiosa. Salite e saltate sopra la colonna sabbiosa. Correte e saltate per raggiungere l'altra colonna, quindi recatevi al centro della sporgenza, così costringerete il vostro doppione a cadere nella fossa. Tornate alla sporgenza rocciosa situata accanto alla fossa e salite su per la galleria, quindi uccidete il centauro e raccogliete i caricatori per la Uzi. Uccidete l'alieno che salta fuori per aggredirvi, quindi correte verso la fine della galleria e voltate a destra. Seguite la sporgenza e azionate l'interruttore, quindi voltatevi, correte lungo l'altra sporgenza e azionate un secondo interruttore. Tornate all'entrata e attraversate di corsa il ponte per entrare nella camera finale. Correte verso la macchina ruotante e prendete i due caricatori per la Uzi, quindi premete il tasto di azione per completare il livello.

SEGRETI

1. Dal punto in cui iniziate correte in avanti e la prima sfera alla vostra sinistra esploderà. Sparate alla creatura che ne esce fuori. Voltatevi e dirigetevi verso la sfera sulla destra, quindi togliete dal mondo anche questa creatura. Correte in avanti lungo il canale e una terza sfera esploderà: uccidete la creatura che ne esce fuori come avete fatto con le altre. Mettetevi di fronte alla porta centrale e voltate a sinistra, quindi attraversate di corsa la porta laterale e salite le scale per raggiungere il pavimento rivestito di ragnatele. Precipitatevi sul ponte centrale e prendete le cartucce per il fucile. Estraete rapidamente la vostra arma e sbarazzatevi del demone volante, quindi correte verso l'angolo all'estrema destra del pavimento coperto di ragnatele. Entrate nell'alcova e azionate l'interruttore, quindi voltatevi e correte in avanti per entrare in un'altra alcova. Azionate il secondo interruttore, tornate di corsa all'altro capo della stanza e varcate un nuovo ingresso. Scendete i gradini e azionate il terzo interruttore, quindi tornate alla camera di entrata e varcate la porta centrale. Sparate al demone volante, quindi correte in avanti fino a raggiungere l'estremità della sporgenza. Gettatevi dalla sporgenza per atterrare su quella sottostante, quindi entrate nella galleria segreta e prendete il grosso Medi Pack, i caricatori per le Magnum e i caricatori per la Uzi.

2. Dal primo punto di salvataggio saltate per raggiungere la colonna, voltate a sinistra e saltate verso la sporgenza più bassa fra quelle poste sulla parete inclinata della piramide. Saltate rapidamente verso la sporgenza successiva, voltate a destra, saltate verso una terza sporgenza e scivolate giù. Salite lungo la sporgenza nell'angolo superiore destro. Raggiungerete così un'area segreta dove potrete raccogliere un grosso Medi Pack, caricatori per le Magnum e caricatori per la Uzi.

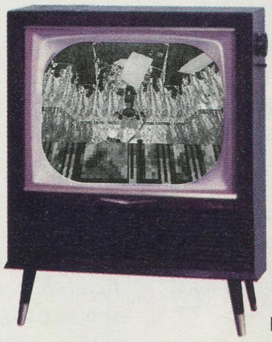
3. Saltate la sporgenza nell'angolo e azionate l'interruttore, quindi tornate alla stanza con la lava e tornate con un salto alla sporgenza situata presso l'entrata. Voltate a sinistra e saltate verso la colonna, quindi saltate per raggiungere l'ingresso nella parete. Salite e azionate l'interruttore situato alla fine della galleria. Tornate all'ingresso della galleria e saltate verso la colonna di sinistra, quindi proseguite di colonna in colonna fino a entrare nella galleria. Seguite la galleria fino a imboccare un lungo corridoio. Recatevi nell'angolo della stanza per far esplodere una lastra a pressione nascosta. Voltate immediatamente a sinistra e correte su per il rilievo uccidendo le creature, quindi entrate nell'alcova segreta. In questa stanza vi sarà concessa una sola probabilità di successo, quindi caricate una partita precedente se la sprecate. Prendete quindi il grosso Medi Pack e i caricatori per la Uzi.

THE GREAT PYRAMID

Dal punto in cui iniziate sparate al mostro gigantesco finché non muore. Prendete i caricatori per la Uzi e imboccate la galleria rossa, quindi scivolate giù per il declivio e spingete il blocco che trovate in fondo due volte. Salite per imboccare la galleria superiore e usate il punto di salvataggio.
Correte oltre l'affettatrice e seguite la galleria, quindi voltate a destra presso l'intersezione e spingete il blocco una volta. Tornate all'intersezione e voltate a destra, quindi varcate di corsa la porta rossa e scendete per entrare nella stanza successiva. Tirate il blocco verso di voi una volta, quindi voltatevi e risalite per imboccare nuovamente la galleria. Voltate a sinistra, dirigetevi verso il basso e spingete il blocco una volta. Tornate alla porta rossa, sostate sul blocco e azionate l'interruttore. Voltatevi ed entrate di corsa nella stanza successiva, quindi voltate a destra e saltate verso la sporgenza scura. Saltate per raggiungere la seconda e poi la terza sporgenza, quindi attraversate di corsa la galleria finché non vedete un macigno. Tornate di corsa alla porta per evitare il macigno. Correte di nuovo lungo la galleria finché non vedete un secondo macigno ed evitatelo adottando la tattica precedentemente usata. Raggiungete di corsa la fine della galleria e passate oltre la mattonella cedevole.



Aggrappatevi alla sporgenza prima che cadiate e assicuratevi di avere l'energia vitale al massimo. Mentre penzolate dal foro, gettatevi sul pavimento sottostante e andate di corsa dietro l'angolo salvando la partita.
Sparate allo Scion finché non salta in aria. Voltate e varcate di corsa la porta, sparate alle tre creature e dopo esservi aggrappati al margine, scendete attraverso il foro nella parete. Voltatevi e saltate per raggiungere la fenditura, quindi spostatevi verso destra e gettatevi sul declivio. Saltate in fondo al declivio per evitare la lava, quindi varcate la porta. Dirigetevi verso il lato destro del rilievo e quindi recatevi ai piedi di esso in modo da smuovere il macigno. Ora dirigetevi verso la lama oscillante e saltate per raggiungere la sporgenza. Superate le punte accuminate e recatevi al centro della sporgenza, quindi mettetevi di fronte all'ingresso ed eseguite un salto da fermo e un salto con rincorsa per raggiungere la porta. Aggrappatevi alla fenditura nella parete alla vostra sinistra e spostatevi a destra fino a raggiungere il lato più estremo della parete. Gettatevi di sotto, recatevi al centro della sporgenza e arrampicatevi al ciglio. Saltate all'indietro per atterrare sul declivio e saltate in avanti per raggiungere la colonna, quindi salvate la partita presso l'apposito punto. Voltate a destra e saltate di sotto per imboccare la galleria, quindi attraversate di corsa le tre sporgenze cedevoli e imboccate di corsa la galleria che si estende al di là della lama oscillante. Voltate a destra e imboccate il corridoio, quindi correte giù per il declivio e sorpassate il macigno. Saltate oltre il macigno e prendete il piccolo Medi Pack, quindi saltate di nuovo oltre il macigno e voltate a destra. Scivolate giù per il declivio quando la lama tocca uno dei due lati e saltate dal punto terminale del declivio per raggiungere una sporgenza. Scendete giù per imboccare la galleria e correte in avanti, quindi prendete il piccolo Medi Pack e proseguite attraverso la porta della galleria. Azionate l'interruttore per aprire la porta e passare. Voltate a destra e raccogliete i caricatori per la Uzi, quindi voltatevi e correte in avanti, verso il buco pieno di lava. Lasciate che il macigno vi scavalchi, quindi saltate dall'altra parte e aggrappatevi al margine. Lasciate passare il secondo macigno, quindi salite e correte verso la stanza successiva. Immergetevi nello specchio d'acqua sottostante, prendete i caricatori per la Uzi e attraversate a nuoto la galleria fino a entrare in una nuova stanza. Poi uscite fuori dall'acqua e usate il punto di salvataggio della partita.



Prendete i caricatori per la Uzi, quindi correte in avanti, verso una grande camera. Usate la vostra Uzi per uccidere il boss finale del gioco, Natla. Tornate su e guardate Natla, quando si alza sparatele addosso di nuovo. Correte lungo la rampa nell'angolo e seguitelo fino in cima. Saltate per raggiungere la colonna, quindi fate altrettanto per raggiungere quella successiva. Saltate verso la colonna situata sotto la porta e salite. Seguite il sentiero e calandovi attraverso un foro salite su una colonna, quindi voltate a destra e saltate per raggiungere la sporgenza. Salite e seguite la galleria in avanti fino a raggiungere un declivio, quindi scivolate giù per quest'ultimo. A questo punto stappate una bottiglia di champagne, perché avrete finalmente portato a termine la missione di Lara!

MEGA market

VENDO console **Sega Megadrive 2** + 2 joypad (uno a sei tasti) + presa Scart + 11 giochi: **Mortal Kombat** 2, **Virtua Racing** (jap), **Micro Machines 2**, **Spiderman**, **Dynamite Heddy**, **Sonic 1-2**, **Mystic Defender**, **Story Of Thor**, **Ragnacenty** (jap), **Castle Of Illusion**. Il tutto a Lit. 400.000 e in perfette condizioni. Vendo inoltre **Nintendo 8 bit** + 2 joypad + pistola + 8 giochi a Lit. 200.000. Offerta valida solo per nord Italia. Max serietà.
- BRUNO ALBONICO, Tel. 031/306923

VENDO Sega Saturn (USA) con 2 joypad, adattatore JAP/USA/PAL, adattatore 220 V, Scart e i seguenti giochi (anche separatamente): **Sega Rally** (USA, Lit. 79.000), **Sega World Wide Soccer** (EURO, Lit. 99.000), **FIFA '96** (USA, Lit. 59.000), **WipeOut** (EURO, Lit. 79.000), **Tomb Raider** (EURO, Lit. 95.000). Tutto in blocco a Lit. 549.000. Vendo anche **Game Gear** con 15 giochi a Lit. 269.000. Tutto è completo di imballi originali e istruzioni in italiano. Sono disposto a scambiare il tutto con una **PSX** (possibilmente non europea, oppure adattata JAP/USA/PAL) oppure i singoli giochi con altri. Annuncio sempre valido.
- MISCHA BAROSI, Tel. 0585/808407 (dalle 14.30 alle 16.00)

VENDO Super Nintendo PAL (Lit. 149.000) + **Donkey Kong Country 2** (Lit. 69.000), **Mortal Kombat 2** con tutti i trucchi (Lit. 69.000), **Super Street Fighter 2** (Lit. 69.000) + **Super Mario All Stars** (4 giochi, regalo) + adattatore universale SFX (Lit. 9000) + secondo joypad a 6 tasti automatico (apposta per i picchiaduro) a Lit. 19.000. Vendo solo in blocco. Come nuovo con istruzioni e scatole originali.
- ALESSANDRO, Tel. 0364/310856

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Sega Saturn: **Quantum Gate**, **FIFA '96**, **Panzer Dragoon**, **Virtual Hidlyde**, **Need For Speed**, **Sega Rally**, **True Pinball**, **Black Fire**, **Galaxy Fighter**, **Deadalus**, **The D** e molti altri ancora. Inoltre vendo moltissime riviste del settore.
- GIANLUCA SALCI, Via Taranto 124, San Severo (Foggia), Tel. 0882/74364 (ore serali)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Pitfall**, **Castle Of Illusion**, **Topolino Mania**, **Gunstar Heroes**, **Golden Axe**, **Earthworm Jim**, **Paperino**, **Mega Bomberman**, **Ghouls 'n' Ghosts**, **Strider**, **Mercs**, **Tartarughe Ninja**, **Shinobi**, **Streets Of Rage 1-2-3**, **Tiny Toons**, **Castlevania**, **Landstalker**, **Slam Master** (**Muscle Bomber**), **Zombies**. Tutti a prezzi ottimi. Scambio inoltre uno dei suddetti giochi con **Dragonball Z 3**.
- MARCO TERLIZZI, P.zza S. Lorenzo 11, 82100 Benevento, Tel. 0324/28542

VENDO Megadrive + 2 pad + Sonic (Lit. 130.000) e le seguenti cartucce: **Mortal Kombat 2**, **The Lion King**, **Street Fighter II S.C.E.** (Lit. 50.000 cad.), **NBA Jam T.E.** (Lit. 55.000), **Mortal Kombat**, **Turtles Hyperstone Heist** (Lit. 35.000 cad.), **Topolino Mania**, **Streets Of Rage 3**, **Jungle Book** (Lit. 45.000 cad.), **X-Men**, **Batman Returns**, **Jurassic Park** (Lit. 25.000 cad.). Materiale perfetto, praticamente nuovo. Per vendita in blocco regalo **Master System II** con 4 giochi e pistola ottica.
- ROBERTO TRIVELLONE, Via Venezia Giulia 4, Monza (MI), Tel. 039/2102654 (ore serali)

VENDO Sega Megadrive + **Sonic** a Lit. 150.000. Vendo inoltre molti giochi per Megadrive tra i quali **Ristar**, **Re Leone**, **Donald Duck In Maui Mallard**, **Street Fighter II S.C.E.**, **Streets Of Rage II**, **FIFA Soccer '95**, **Mickey Mania** (Lit. 50.000), **World Of Illusion**, **Jurassic Park**, **Rocket Knight Adventures**, **Captain America** (Lit. 35.000)... Vendo infine **Mega-CD** + adattatore EURO/USA/JAP + 4 giochi (**Tom Cat Alley**, **Sol Feace**, **Cobra Command**, **Mystery Mansion**) solo in blocco a Lit. 250.000. Massima serietà.
- MASSIMO CATTANEO, Via Spluga 106, 22057 Olginate (LC), Tel. 0341/680557

VENDO, anche separatamente, un **Megadrive 2 PAL** + 2 joypad e i giochi **Flink**, **Sonic 2**, **Story Of Thor**, **Earthworm Jim**, **Lion King** , a Lit. 359.000. Vendo anche **SNES PAL** + 2 joypad. Ho a disposizione molti giochi tra cui: **International Superstar Soccer**, **Clayfighter 2**, **Street Racer**, **Mortal Kombat 1 & 2**, **StarWing**, **Sparkster** e moltissimi altri. Prezzi tra le 49.000 e le 29.000. Vendo inoltre adattatore per SNES a Lit. 25.000. Annuncio sempre valido. Massima serietà.
- EMANUELE CARRARA, Tel. 010/2510413

VENDO per Sega Saturn i seguenti giochi: **Daytona USA**, **Vampire Hunter**, **Virtua Cop**, **Rayman**, **Road Rash**, **Guardian Heroes**, **Galactic Attack**, **FIFA Soccer '96**, **Alien Trilogy**, **Exhumed**, **The Need For Speed**. I titoli vengono Lit. 50.000 cadauno.
- RICCARDO AZZOLA, Via Libertà 24, 24024 Albino (GE), Tel. 035/752596 (dopo le 18.00)

VENDO i seguenti giochi per Sega Saturn: **Virtua Fighter** (EURO) a Lit. 40.000; **Virtua Racing** (USA) a Lit. 40.000; **Gokujyo Parodius-Da! Deluxe Pack** (JAP) a Lit. 50.000; **F-1 Live Information** (JAP) a Lit. 50.000; **FIFA Soccer '96** (USA) a Lit. 50.000; **Bug!** (EURO) a Lit. 55.000; **Rayman** (EURO) a Lit. 60.000; **NBA Action** (USA) a Lit. 70.000. Inoltre vendo, sempre per Saturn, adattatore universale Datel a Lit. 30.000 e joypad Madcatz (con Turbo, Auto Fire e Slow Motion) a Lit. 25.000.
- SEBY, Tel. 0330/585787

VENDO console **Sega Saturn** più due joypad originali e i seguenti giochi per Saturn: **Ultimate Mortal Kombat 3**, **The D**, **Virtua Fighter 2**, **Mystaria**, **Panzer Dragoon 2**, **X-Men** ed **Euro England '96**. Vendo ogni gioco al prezzo di Lit. 50.000, e la console (+ 2 joypad) a Lit. 300.000 trattabili. Oppure cedo tutto in blocco a sole Lit. 600.000.
- GIUSEPPE BUFFONE, Tel. 0968/442838 (ora di pranzo)

VENDO Sega Master System II con 4 cassette (**Alex Kidd**, **Moonwalker**, **Tennis Ace** e **Rescue Mission** + pistola) a Lit. 150.000, **Atari 2600** con 8 cassette e 2 joystick a Lit. 100.000 e **Amstrad 464 Plus** con monitot b/n, 4 giochi, 2 joystick e più di 100 programmi per Basic a Lit. 300.000. Anche in blocco a Lit. 500.000.
- MARCELLO, Tel. 0321/98331

VENDO Megadrive originale europeo a Lit. 60.000 + i videogiochi **Batman Forever** (Lit. 40.000), **Red Zero** (Lit. 35.000), **FIFA '95** (Lit. 30.000), **Mortal Kombat 2** (Lit. 30.000), **Boogerman** (Lit. 20.000) e **Rings Of Fever** (Lit. 15.000); tutti europei, completi di manuale d'istruzioni e di imballatura originale.
- FRANCESCO SERRA, Tel. 0566/912845 (dalle 19.00 alle 20.00)

VENDO Super Nintendo (versione PAL) più **Super Mario All Stars** a Lit. 200.000. Vendo inoltre, sempre per SNES, i seguenti giochi: **Mortal Kombat 2** a Lit. 45.000; **Street Fighter 2 Turbo** a Lit. 35.000, **Exhaust Heat** a Lit. 40.000; **Legend** a Lit. 40.000; **Final Fight 2** (versione giapponese) a Lit. 40.000 (con adattatore a Lit. 45.000). Vendo anche joypad da tavolo a sei tasti a Lit. 40.000.
- LORENZO, Tel. 02/9501062 (ore serali)


Videogames
Big Bang
NEGOZI BIG BANG SULLA TERRA
Perugia Via Marconi 45 Tel.075-5723257
La Spezia Via Di Monale 62 Tel.0187-738412
Passignano (PG) Via Nazionale 87 Tel.075-827915
Pescara Via Milano 20 Tel. 085/299217
Alessandria Corso Virginia Marini 13
Perugia Prossima apertura
Catania Prossima apertura
VENDITA PER CORRISPONDENZA AL NUMERO 0187/738412
DATA ASTRALE 1997
L'ESPANSIONE
CONTINUA...
VUOI APRIRE ANCHE TU
UN BIG BANG STORE?
CONTATTACI!!!
TUTTO SUI VIDEOGIOCHI...
...E ANCHE DI PIU'!!!
DISPONIBILE
LISTINO
RIVENDITORI
IDEA STAGE S.r.l.
Uffici: Via Colle del Papa, 13 - Perugia
Tel. 075-35399 - Fax 075-35325
e-mail: big-bang@pg.tecnonet.it
ABBIAMO IMPORTATO DAL FUTURO
L'UNICO PROGRAMMA PER LA COMPLETA
GESTIONE DI UN NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI.
CHIAMA SUBITO IL NUMERO 075-35399.
REALIZZAZIONE IMMAGINE 3D E IMPAGINAZIONE DI COSTA GIANLUCA - BIG BANG SERVICE (PG)